
ASM
aktueller software
& VIDEOSPIELE
markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 4 APRIL 1990
5. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Super:
Knallroter Peugeot 205
zu gewinnen!
Poster
Die große
Sportschau:
ITALIA '90,
MANCHESTER UNITED,
PLAYER MANAGER,
INTERNATIONAL SOCCER,
TENNIS CUP,
TIEBREAK,
FACE OFF, SLAP SHOT, PARIS-DAKAR '90, COMBO RACER, R.C. GRAND PRIX, TV SPORTS
BASKETBALL, SKI OR DIE, ROM ROM BASEBALL, GOLFAMANIA, GRAND NATIONAL ...
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · APRIL 1990 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50


TAITO
RAINBOW
ISLANDS
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 0 69 / 77 80 25
WAKO
ocean

Nu iss' aber Schluß!

Was muß ich da vernehmen? Da regen sich doch Leutchen auf, die glauben, meine „Ansichten“ nicht mehr ertragen zu können. Nun, das sogenannte „Editorial“ hat stets den Chefredakteur im Visier; damit macht man auf, um die Leserschaft zu vergrößern. Gelingt dies nicht, ist's um den Helden geschehen. Wollt Ihr das wirklich? Wahrlich ist es nicht sehr einfach, seine Persönlichkeit gut zu verkaufen. Dennoch scheint es mir gelungen zu sein, die „Legende“ hochleben zu lassen (Lenin). Wer immer noch glaubt, in Schönheit zu sterben, irrt sich gewaltig...

Das Vorwort gehört stets dem Helden, der sich gern der Selbstbeweihräucherung hingibt (Profilneurose nennen es die Psychologen), um gut bei den Lesern anzukommen. Wer sich mit 'ner Drittel-Glatze behaupten muß, hat's da eben verdammt schwer. Der muß sich schon was einfallen lassen, um die Popularität zu halten . . .

Man ist nicht immer gut formatiert, wenn man frühmorgendlich zur Arbeit fährt, besonders, wenn man des abends zu viele Sektoren eingeladen hat. Einige Hänger sind stets mit im Spiel. Aber: Das kennt man doch auch von anderen Magazinen, Freunde! Bei XXX & XXX „reihert man ja auch in die ersten Sitze!“ Bei ASM ist das anders: Hier gilt das gleiche wie bei den RTL-PLUS-Ansagerinnen: „Vielversprechend“!

Genug dem blödsinnigen Geschwätz. Laßt mich einfach mal „sachlich“ weiterschwafeln, welche interessanten Teile wir in dieser Ausgabe besprochen haben: Da wäre vor allem das große Kontingent der Sport-(Fußball)Spiele zu nennen. Ein paar Beispiele aus dem Sportbereich generell: Sachen wie FACE OFF (Eishockey), MANCHESTER UNITED (Fußball) oder TIEBREAK (Tennis) wußten zu gefallen. Und: Endlich haben wir mal wieder wirklich interessanten Stoff aus allen Bereichen der Kunst. Hinzu gesellen sich Berichte über Games, die uns in den nächsten Tagen zukommen werden. „Na, endlich!“, möchte man da meinen. Nach einer Sauerengurkenzeit erkennen wir das Licht am Ende des (Software-)Tunnels. Folgt diesem Licht, indem Ihr in diese Ausgabe schaut. Viel Spaß...

EUER MANFRED

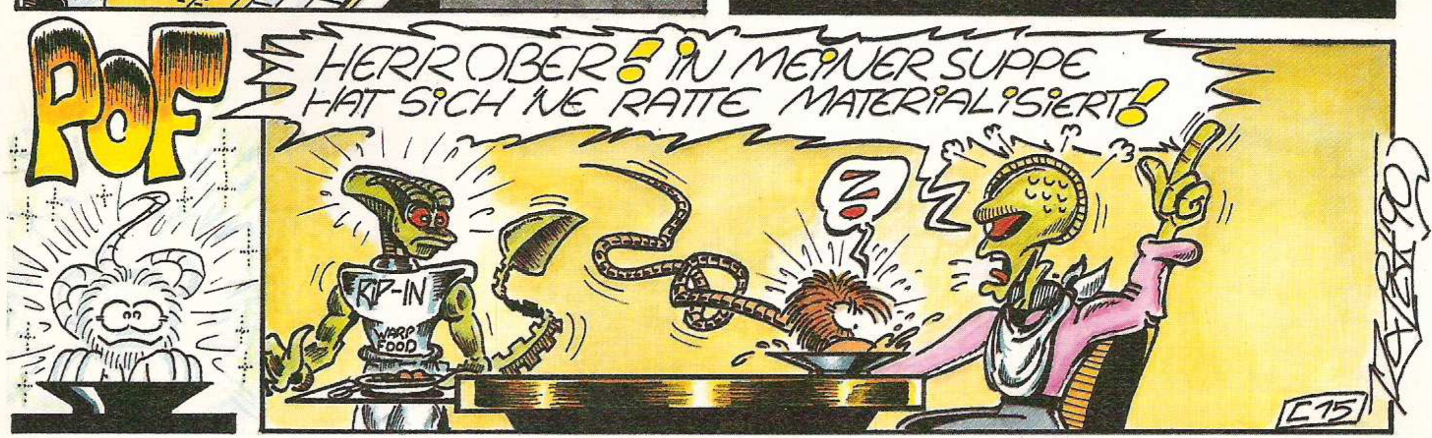


Na, wer gefällt Euch denn besser? Manni oder Mr. Jordan? (Foto: top)

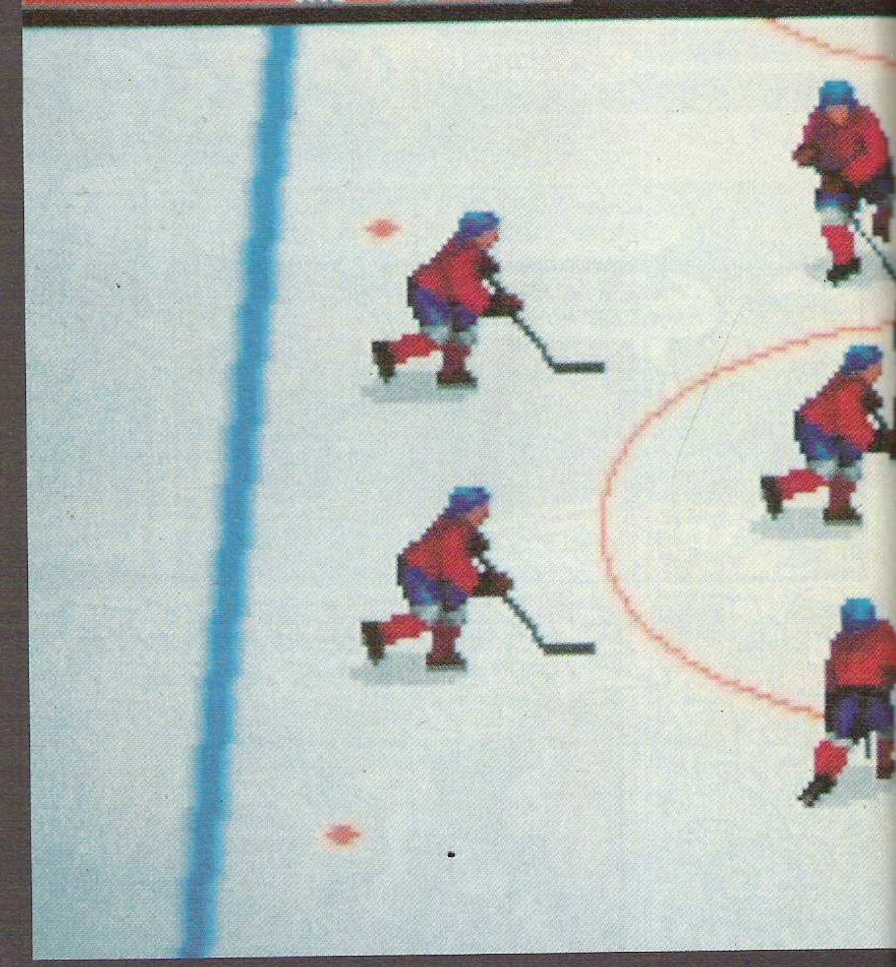








4 INH

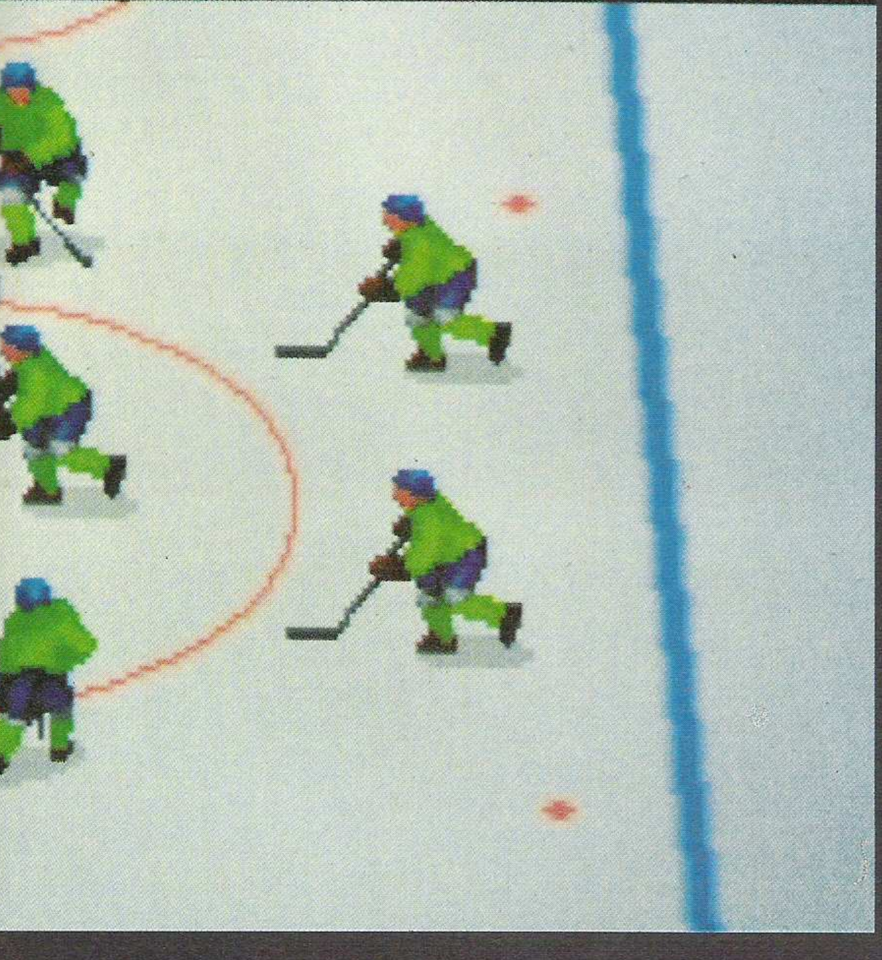


FACE OFF – SPIEL OHN

ALT

5





NZEN FÜR MS-DOS S. 52

Action Games

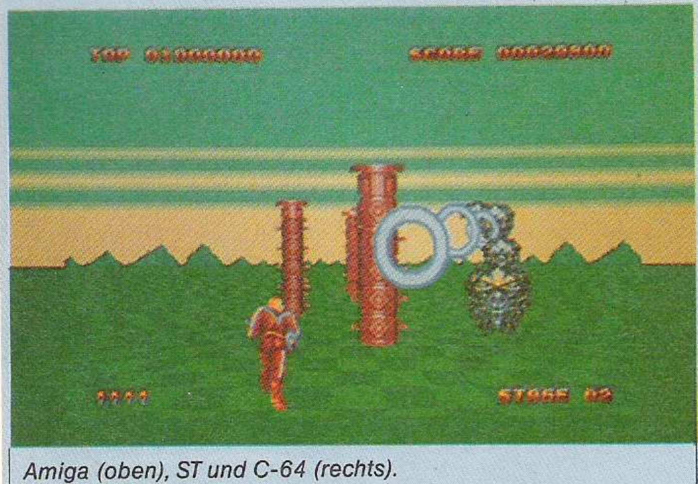
„Harry" läßt das „Spacen" nicht!

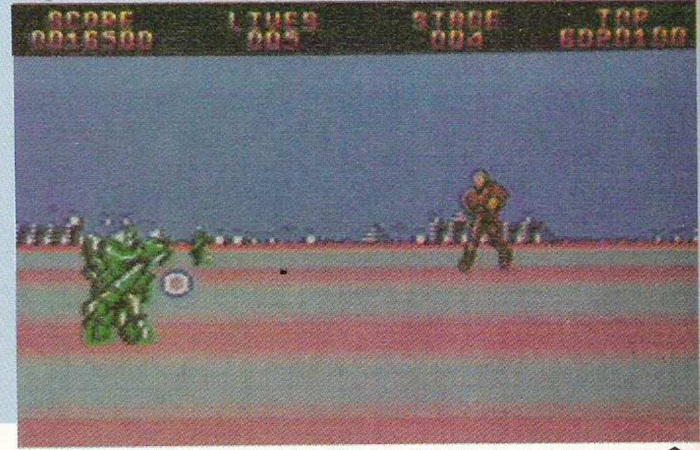
Programm: Space Harrier II, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** 35-70 DM je nach System und Datenträger, **Hersteller:** Grandslam Entertainment, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Wer kennt ihn nicht, den *Space Harrier*, der vor drei Jahren in der Spielhalle für Furore sorgte? Durch super Grafik, schnelles Scrolling und eine tolle Hydraulik zog der Automat die Spieler reihenweise in seinen Bann. Nach dem großen Erfolg des Automaten wurde die Platine natürlich auch auf die heimischen Computer umgesetzt, mit zum Teil recht unterschiedlichen Ergebnissen. Die Amiga-Version war zweifelsohne die beste, gefolgt vom Atari ST. Für diesen Rechner erreichte uns nun auch **SPACE HARRIER II**. Noch turbulentere Action, brillante Grafik und Sound vom Allerfeinsten – dies ist es, was **GRANDSLAM** auf der Programmpackung verspricht; am Ende dieses Berichts werdet Ihr wissen, ob die hierduch geschürten Erwartungen erfüllt werden können.
An unserem Held des Geschehens hat sich soweit nichts geändert, auch nicht am Gameplay. In alter Manier rennt oder schwebt das „Männchen" über feindliches Territorium. Unmengen von verschiedenen,



furchteinflößenden Monstern machen hier das (Über-)Leben schwer. Auch einige Bodenhindernisse, wie Säulen und Büsche, sorgen für pure Action und ständig erforderliche Konzentration. Um die Herrschaft des *Dunklen Harriers* über das Land der Phantasie zu beenden, muß der Spieler insgesamt zwölf Level klären. In jedem dieser Level erwartet ihn am Ende ein besonders fieser Endgegner, der in der Regel äußerst hartnäckig ist. Nach seiner Zerstörung darf man in die nächste Runde einziehen. Sind alle Level durchgespielt, muß nochmals gegen alle (!) zwölf Endgegner in einer speziellen Kampfrunde angetreten werden, ehe das ultimative Duell mit dem *Dark Harrier* bevorsteht. Das hört sich nicht nur hart an, das ist es auch. Zum Training darf aber jede Stufe einzeln angespielt werden. Um das Game zu lösen, muß jedoch in Level eins gestartet werden. Wahlweise wird mit Maus oder Joystick gespielt. Auch Dauerfeuer kann, wenn gewünscht, dazugeschaltet werden (Euer Daumen und vor allem die Maus werden es Euch danken!).
Wie gewohnt düst unser Held also über die Landschaft und wird von überdimensionalen Robotern, fliegenden Bällen, Drachen und vielem mehr attackiert. Grafisch sind diese Feinde hervorragend dargestellt. Nicht, daß alle Gegner neu sind, doch eine ganze Menge unbekannter Aliens sind hier schon vorhanden. Das macht sich besonders bei dem Endgegner eines jeden Levels bemerkbar. Eine wahre Pracht, was hier grafikmäßig geboten wird. Zwar sind alle Sprites kärglich animiert, wenn überhaupt, aber in Anbetracht der Vielfalt und Detailtreue läßt sich das verschmerzen. Beim ersten Teil wurde man ja auch nicht gerade durch viel Animation verwöhnt. In Level fünf beispielsweise greift zum Schluß ein rosafarbener Tiger mit Flügeln an – herrlich! Auch Drachen mit Teufelsfratzen, dreigeteilte Gnome und gar dreiköpfige Schildkröten versetzen den Spieler immer wieder ins Staunen.
Je nach dem, ob sich der Harrier auf dem Boden befindet oder ob er in die Luft steigt, verändert sich auch die Perspektive des Spielers. Beim ersten Teil war dieses Feature nicht vorhanden, der zudem einen sehr gelungenen, dreidimensionalen Effekt herbeiführt. Darüber hinaus ist die tolle Grafik trotz dieser Spielerei mindestens genauso schnell wie die des ersten Teils. Ein Lob also an die Grafiker. Noch eine Erneuerung gegenüber dem ersten Teil muß hier erwähnt werden: Läuft unser Held nämlich am Boden und kollidiert mit einem nicht allzugroßen Bodenhindernis, so wird er nicht gleich mit dem Verlust eines Lebens bestraft, sondern er gerät ganz einfach ins Stolpern! Schön gemacht, wie er sich nach vorn beugt und jeden Moment droht, ganz auf die Schnauze zu fliegen. In diesem Zustand hat man keine Kontrolle über ihn, und auch der Griff zur Waffe ist nun nicht möglich.





Amiga (oben), ST und C-64 (rechts).

So sollte trotz allem versucht werden, den Hindernissen auszuweichen oder sie mit der Superwumme aus dem Weg zu schaffen – ganz wie im ersten Teil.

Nach so viel Lob jedoch ein ganz großer Tadel an die Programmierer: Wies die erste Version dieses Games auch auf dem ST meiner Meinung nach einen phantastischen Sound auf, wobei auch noch mehrere Melodien geboten wurden, so kann der Nachfolger nur mit einem einzigen Musikstück aufwarten. Dieses Stück ist dazu noch eine totale Fehlkomposition und paßt absolut nicht in das Spielgeschehen. Bei mir weckte es eher Volksfeststimmung, und selbst da bin ich Besseres gewohnt, ehrlich. Hier hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert! Es kann sich wohl jeder vorstellen, daß man schon nach drei Leveln mit dieser ätzenden Musik die Nase gestrichen voll hat. Und da hieß es doch so schön auf der Verpackung: „Musik vom Allerfeinsten„, daß ich nicht kichere! Bei den Soundeffekten hat sich gegenüber der Urversion nicht viel geändert, besser gesagt: gar nichts! Sie klingen nur etwas anders, soweit ich die anderen noch richtig in Erinnerung habe. Das ist ja auch kein Wunder, schließlich wurden beide Versionen von verschiedenen Programmierteams programmiert.

Apropos Programmierteams: Schon vor ca. 12 Monaten kündigte *Elite* (sie programmierten den ersten Teil) SPACE HARRIER II an. Das Programm war teilweise auch schon fertiggestellt, kam jedoch nicht auf den Markt, denn aus irgendwelchen Gründen vergab *Sega* ihre Lizenz an GRANDSLAM.

Fazit: SPACE HARRIER II bietet gegenüber dem ersten Teil spielerisch nichts Neues. Technisch wie grafisch weiß es zwar mehr als der Vorgänger zu überzeugen, doch ist das Harrier-Thema mittlerweile etwas ausgelutscht. Das einzige, was zu tun ist, ist feindlichen Schüssen auszuweichen und herumzuballern. Vor zwei Jahren möchte das noch recht motivierend sein, doch in unserer, durch Extrawaffen „verwöhnten" Zeit ist SPACE HARRIER nur noch ein Abklatsch einer alten Spielidee. Und so kann ich als alter Harrier-Freak im Jahre 1990 dem Programm nur das Prädikat „Besserer Durchschnitt" verleihen, das sich technisch zwar von der besten Seite präsentiert, spielerisch aber kaum Abwechslung bietet.

Hans-Joachim Amann

Grafik	**10**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



In letzter Minute erreichten uns noch die Versionen für den Amiga, C-64 und Spectrum.
Die Amiga-Fassung unterscheidet sich nur geringfügig von der des ST. Der Bildschirmausschnitt ist etwas größer, der Sound ist kerniger. Allerdings gibt es auch hier nur eine Komposition – auch keine Meisterleistung. Gut hingegen sind die FX, die schön klar aus dem Lautsprecher dröhnen. Diese sind jedoch, im Gegensatz zum ST, nicht gleichzeitig mit dem Sound zu hören. Die Devise heißt: entweder oder.
Das gleiche gilt für die 64er-Umsetzung. Zudem sind hier die Soundeffekte recht kärglich ausgefallen. Dafür ist der Sound um einiges besser als bei allen anderen Versionen. Zwar wird wieder nur ein Stück geboten, dieses paßt aber besser zum Spielgeschehen. Die Grafik mußte allerdings stark Federn lassen. Hier sieht man eben doch den krassen Unterschied zwischen 8- und 16bit. Deshalb bleibt der Spielspaß auch arg auf der Strecke. Der Unterschied zum Automaten ist eben einfach zu stark, warum ich diese Version auch nur den absoluten Harrier-Freaks unter Euch empfehlen kann.

Die zweifelsohne schlechteste Version ist die des Spectrum. Sowohl Grafik als auch Sound sind nicht das, was man als gut bezeichnen kann. Die Sprites sind, wie gewöhnlich, schwarzweiß. Ansonsten bleibt spielerisch auch hier alles gleich. Abraten muß ich von dieser Version allerdings dringend, denn für das Geld gibt's bessere Actionspiele.

Die Wertungen auf einen Blick:

	... Amiga/C-64/Spectrum
Grafik	**10/8/7**
Sound	**6/8/5**
Spielablauf	**8/7/7**
Motivation	**8/7/5**
Preis/Leistung	**8/7/6**

Nichts für Leute mit 'ner langen Leitung

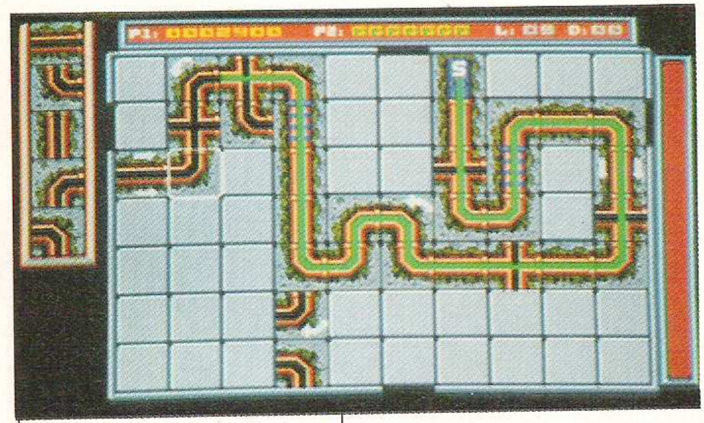
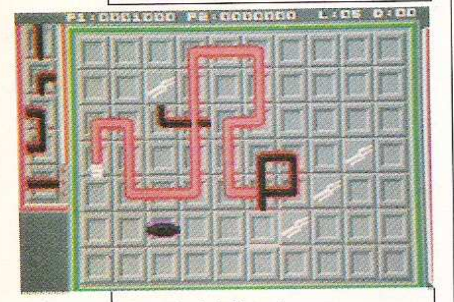


Foto: Amiga



Die C-64-Version

Programm: Pipe Mania, **System:** Amiga, Atari ST, IBM PC, C-64, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** 16bit ca. 85 Mark, C-64/CPC ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** Entertainment International, England.

Erst zweimal ist es bisher geschehen, daß Homecomputer-Software auf Automaten adaptiert wurde. Wie Ihr wißt, wird im Normalfall der umgekehrte Weg beschritten, werden die Programme aus der Spielhalle frisch auf die heimischen Laufwerke umgesetzt. *Mirrorsofts Tetris* und *Starglider (Rainbird)* sind die beiden Games, die dieses Kunststück fertiggebracht haben. Nun gesellt sich ein drittes Spiel hinzu, **PIPE MANIA** von **EMPIRE SOFTWARE**, das sich also auch demnächst auf der Platine wiederfinden und sicherlich dann auch bald von Kollege Michael in seiner Spielhallen-Ecke vorgestellt werden wird. Übrigens sind auch Umsetzungen auf den Gameboy und auf die Nintendo-Konsole vorgesehen – EMPIRE scheint sich also einiges von seinem Game zu versprechen. Doch dies ist noch Zukunftsmusik, denn gerade eben sind die Amiga- und die C-64-Version des Programms fertiggestellt worden. Ich habe mir natürlich beide Fassungen für Euch reingezogen.

PIPE MANIA ist ein Spiel mit Vergangenheit. Schon vor eineinhalb Jahren wurde das Programm zum erstenmal zur Veröffentlichung freigegeben. Der Grund dafür, daß das Game erst jetzt auf den Markt kommt, ist bei *Lucasfilm Games* zu suchen, die den Vertrieb in den Staaten übernommen und auf einer Überarbeitung des Spiels bestanden haben. Interessant ist in diesem Zusammenhang sicher auch, daß für den Verkauf in England und Europa eigens die Verpackung geändert wurde. Zierte das Artwork der amerikanischen Version lediglich die Hauptfigur des Spiels, ein nach Comicart gezeichneter Klempner, so wurde in die europäische Verpackung noch ein angstverzerrtes Gesicht mit eingearbeitet. Auf zumindest einen Schuß Horror können die Briten wohl doch nicht ganz verzichten.

Dabei ist das Spiel ansich ganz harmlos, wobei das bestimmt nicht abwertend zu verstehen ist. Das Spielprinzip ist recht schlicht (was kein Nachteil sein muß) und – mit Verlaub gesagt – nicht ganz neu. Mit *Locomotion* nämlich hat *Mastertronic* seinerzeit ein Programm mit einem sehr ähnlichen Konzept vorgelegt. Das Spielfeld besteht aus einm sieben mal zehn Quadrate großen Raster, von denen eines das Startfeld berherbergt. Von hier aus muß man versuchen, durch das Aneinandersetzen von Teilstücken eine Pipeline zu bauen. Am linken Bildschirmrand befindet sich eine senkrechte Leiste, in der fünf Pipelineteile zu sehen sind. Jeweils das untere kann an einem beliebigen Platz auf dem Feld untergebracht werden. Da nun aber die Stücke unterschiedliche Formen haben (vier verschiedene Ecken, senkrechte und waagerechte Geraden und Kreuzstücke), können sie nicht immer sofort angesetzt werden. In diesem Fall muß man sie daher irgendwo auf dem Feld plazieren, möglichst aber so, daß sie später noch mit in das Leitungssystem eingebunden werden können. Nach kurzer Zeit beginnt eine Flüssigkeit, vom Startfeld ausgehend, durch die Leitung zu fließen. Hat sie deren Ende erreicht, ist das Spiel verloren, wenn nicht vorher eine Mindestmenge von Teilstücken zusammengesetzt worden ist. Von Level zu Level müssen mehr Teile aneinandergereiht werden; die Anzahl wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

Hat man die vorgebene Menge an Teilen zu einer wasserdichten Leitung ausgebaut, so kann man entweder weiterspielen und zusätzliche Punkte einheimsen (jedes von der Flüssigkeit passierte Stück bringt Punkte; Bonuspunkte erhält man, wenn Kreuzstücke mit eingepaßt werden) oder mittels Taste **F** dem Level ein Ende bereiten. Dann nämlich fließt die Flüssigkeit schnell bis zum Ende der Röhre, und es wird abgerechnet: Jedes Leitungsteil, das nicht an das System angeschlossen ist, bedeutet nämlich Punktabzug. Punkte verliert man übrigens auch, wenn man bereits plazierte Stücke durch andere ersetzt; oft aber ist dies die einzige Möglichket, dem vorzeitigen „Game Over" zu entgehen.

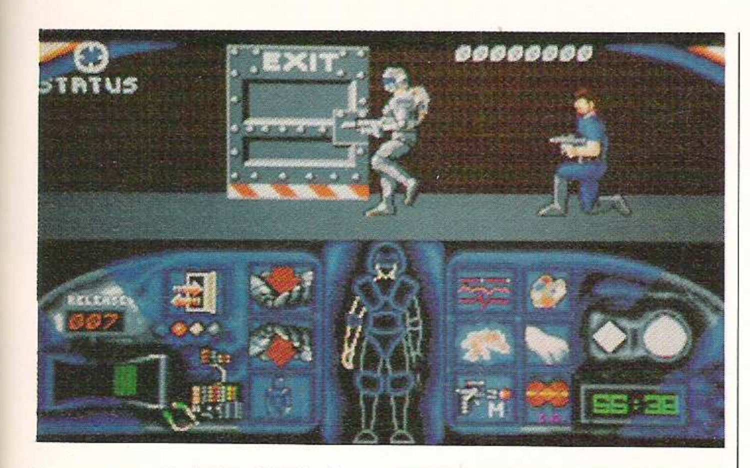
In den höheren Leveln warten, wie könnte es anders sein, noch ganz und gar fiese Gemeinheiten auf den Spieler. Hindernisse etwa, „Einbahnröhren", Löcher im Gelände und so weiter. Da man nur ein Leben hat, muß nach dem Scheitern immer wieder von vorn begonnen werden. Da ist es natürlich mehr als angenehm, daß man per Password-Eingabe dem zuletzt erreichten Spielstand wieder sehr nahe kommen kann.

Bei der Amiga-Version kann vor allem der beschwingte Sound gefallen, während sich die Grafik eher bescheiden ausnimmt. Selbiges gilt auch für die 64er-Fassung, wie sich überhaupt beide Ausführungen in nichts aus dem Wege gehen. Da wir es bei PIPE MANIA jedoch mit einem ausgesprochen strategisch angehauchten Spiel zu tun haben, kann man in puncto Grafik sicherlich ein Auge zudrücken. Dafür sollten dann aber schon die strategischen Elemente eines Programm stimmen, und daran hapert es leider ein wenig bei dem neuen EMPIRE-Werk. Wohlgemerkt, das Ding macht sicherlich eine Weile lang Spaß. Auf Dauer wäre ich in dieser Hinsicht allerdings skeptisch, denn insgesamt fehlt es PIPE MANIA an Abwechslung und auch an Originalität. Fazit: Die arg strapazierte Formel von einem süchtigmachenden Spiel läßt sich auf PIPE MANIA wohl nicht anwenden. Alles in allem mehr PIPE als MANIA!

Bernd Zimmermann

	Amiga/C-64
Grafik	8/7
Sound	9/9
Spielablauf	8/8
Motivation	8/8
Preis/Leistung	8/8

Und nochmal PIPE MANIA auf dem Amiga



Holde Maid – hartes Game!

Programm: Soldier 2000, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Artronic, Harrogate, England, **Muster von:** 7 / 15, Artronic.

Das Neueste an **ARTRONIC's** neuem Programm dürfte der Titel sein: **SOLDIER 2000**. Selbiger sprüht zwar auch nicht unbedingt vor Originalität, ist aber in dieser Form bisher noch nicht dagewesen. Meine Gratulation hierfür an ARTRONIC, auf einen solchen Geistesblitz muß man ja immerhin auch erstmal kommen. Ansonsten aber läßt sich das Geschehen auf einen kurzen Nenner bringen: Im Westen – oder besser: im Weltraum – nichts Neues.

Und so kann die Story im Grunde getrost unter den Tisch gefallen lassen werden. Hierzu nur so viel: Böse Terroristen sind über eine friedliche kleine Insel hergefallen und haben das Eiland im Handstreich in ihre Gewalt gebracht. Dabei wurden jede Menge Geiseln genommen, die vom Spieler befreit werden müssen. Letzterer geht übrigens in Gestalt einer Frau zu Werke, womit wieder einmal bewiesen wäre, daß das schwache Geschlecht oft einfach unterschätzt wird.

Aber wie dem auch sei – zunächst einmal muß die Maid ausgerüstet werden, bevor sie auf die Terroristen losgelassen werden kann. Damit das Mädel noch halbwegs beweglich bleibt, darf ein „zulässiges Gesamtgewicht" von maximal 110 Pfund nicht überschritten werden. Dies also gilt es auf Schutzanzug, Helm, Brustpanzer, verschiedene Schießprügel, Munition und dergleichen mehr zu verteilen. Schon nach wenigen Versuchen konnte ich der von ARTRONIC als absolut spannend angepriesenen Ankleidezeremonie allerdings keinen Reiz mehr abgewinnen; und so war ich froh, daß man die Bewaffnungssequenz überspringen kann, indem man mittels Mauszeiger die linke obere Ecke des Bildschirms anklickt. Dann nämlich wird das Girl automatisch mit dem Nötigsten versehen – eine Option, von der man auf jeden Fall Gebrauch machen sollte.

Ist unsere Heldin nun endlich fertig, was bei den Damen ja bekanntlich immer etwas länger dauert, so kann es nun endlich zur Sache gehen. Nachdem „Datas" und „Graphics" nachgeladen sind, sehen wir vor uns auf dem Monitor das Aktionsfenster, das die obere Hälfte des Bildschirms einnimmt, und darunter verschiedene Statusanzeigen sowie Icons für diverse Handlungsmöglichkeiten. So finden sich hier eine Damageanzeige, die über den Gesundheitszustand Aufschluß gibt, eine Anzeige für die Munitionsreserven, ein „Aufnehmen"- und „Ablegen"-Symbol und eine Anzeige der momentan gewählten Waffe. Ferner entdeckt man ein Tür-Icon, das angeklickt werden muß, um Räume zu betreten beziehungsweise zu verlassen, und ein UV-Licht, welches man aktiviert, wenn es finster wird. Dies passiert nämlich von Zeit zu Zeit, das heißt, daß hin und wieder das Licht ausgeschaltet wird. ARTRONIC nennt diesen Versuch, etwas Abwechslung ins Geschehen zu bringen, „Low Light Level". Für meinen Geschmack allerdings liegt der positive Effekt dieser Idee weniger darin, daß das Spiel abwechslungsreicher wird, als vielmehr darin, daß die eher biederen Grafiken kräftig kaschiert werden, daß sich der User von den doch recht trostlosen optischen Eindrücken vorrübergehend erholen kann.

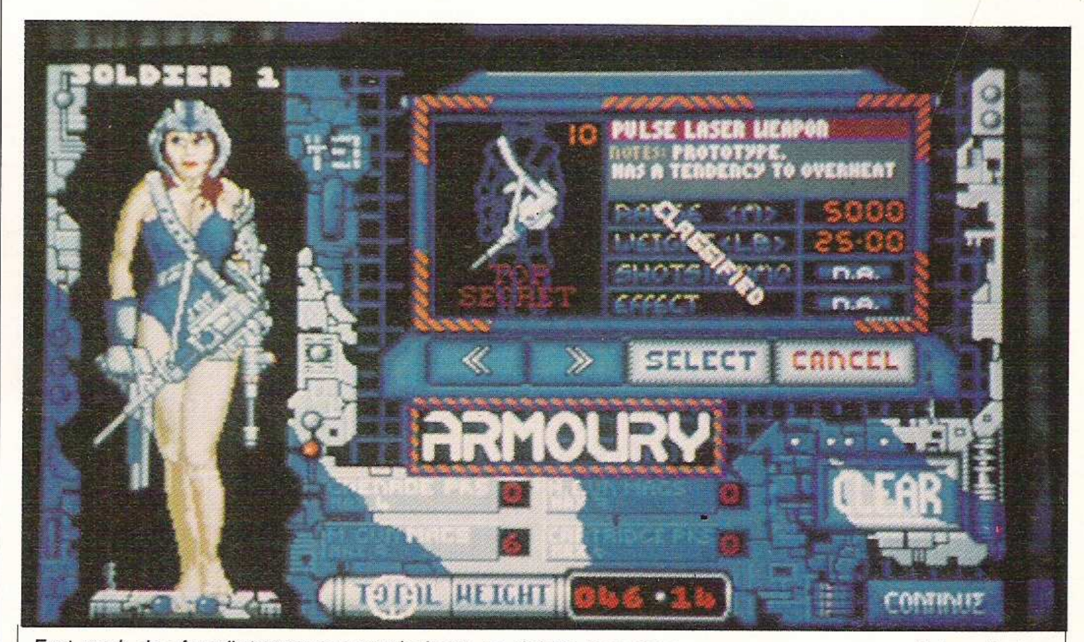
Das Spielgeschehen kann im wesentlichen in zwei Abschnitte aufgeteilt werden: Die wilde Hatz entlang der Korridore und die Geiselbefreiung in geschlossenen Räumen, die in einer pseudo-dreidimensionalen Darstellung präsentiert wird. Hier wie da müssen massig Terroristen erschossen werden – daß das Blut dabei nicht zu knapp fließt, muß wohl kaum gesagt werden.

Natürlich bleibt es nicht aus, daß man auch selbst den ein oder anderen Treffer abbekommt. Wichtig ist es daher zu wissen, daß man mittels F2 ein Repair Kit zum Einsatz bringen kann, das lädierte Stellen des Schutzanzugs im Handumdrehen wieder wie neu werden läßt. Allerdings funktioniert dies nur einmal pro Leben beziehungsweise Stage. Hierzu gleich noch ein Wort: Leben stehen insgesamt drei zur Verfügung – das dürfte reichen –, dagegen bekommt man nur fünf Level zu sehen, und das ist wiederum ein bißchen wenig. Denn: Es gibt einen Trick, mit dessen Hilfe man bequem von Stage zu Stage gelangt. Will man nämlich Geiseln befreien, so muß vorher immer eine bestimmte Anzahl von Widersachern aus dem Weg geräumt werden. Befindet man sich nun in einem Raum, so stellt man sich vor dem Terroristen auf, der alle paar Sekunden aus einer Bodenluke hervorschaut. Nun brennt man ihm eins nach dem anderen auf den Pelz, begibt sich dabei in keinerlei Gefahr und kommt doch zum Ziel. Hervorragend, ARTRONIC, da habt Ihr die User doch endlich einmal mit einem ausgereiften, bis ins Letzte durchdachten Programm beglückt!

Was gibt es noch zu SOLDIER 2000 zu sagen? Im Grunde nicht viel, außer daß sich ein weiteres absolut überflüssiges Produkt zu seinen ohnehin schon unzähligen Artgenossen gesellt. SOLDIER 2000 – schon jetzt der Ladenhüter von morgen? Für die Händler tät's mir leid; den User aber würde ich wünschen, daß sie für ihre 70 Mark einen entsprechenden Gegenwert erhalten.

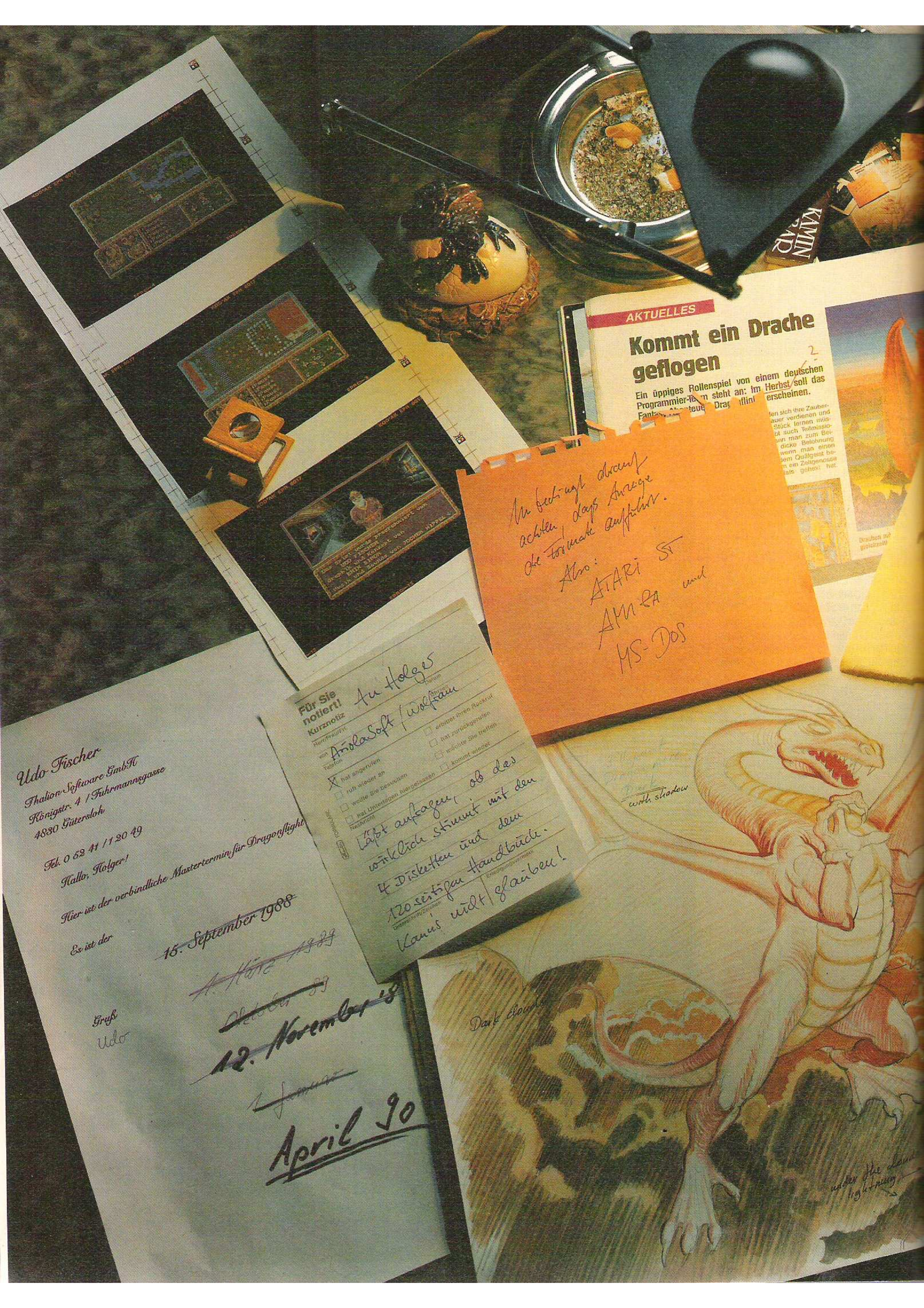
Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Erst nach der Ausrüstungszeremonie kann es richtig losgehen. *Fotos: Amiga*




AKTUELLES
Kommt ein Drache geflogen
Ein üppiges Rollenspiel von einem deutschen Programmier-Team steht an: Im Herbst soll das
erscheinen.
Also:
ATARI ST
AMIGA und
MS-DOS
Für Sie notiert!
Kurznotiz
An Holger
AriolaSoft / Wolfram
hat angerufen
ruft wieder an
wollte Sie besuchen
hat Unterlagen hiergelassen
erbittet Ihren Rückruf
hat zurückgerufen
möchte Sie treffen
kommt wieder
Läßt anfragen, ob das wirklich stimmt mit den 4 Disketten und dem 120 seitigen Handbuch.
Kann's nicht glauben!
Udo Fischer
Thalion Software GmbH
Königstr. 4 / Fuhrmannsgasse
4830 Gütersloh
Tel. 0 52 41 / 1 20 49
Hallo, Holger!
Hier ist der verbindliche Mastertermin für Dragonflight
Es ist der
15. September 1988
12. November
April 90
Gruß
Udo
with shadow
Dark clouds



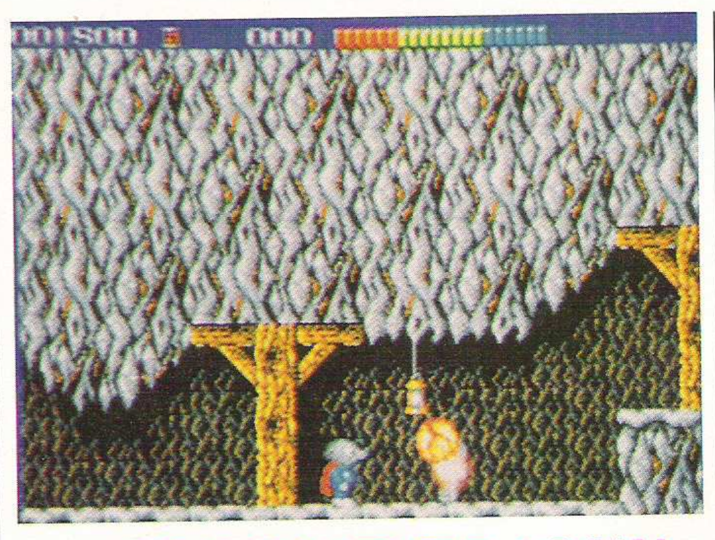
Anruf von Udo! kann nicht kommen – Muß zum Flötenkreis!
Hallo Willi, Bitte nicht vergessen: ARIOLASOFT-BALKEN in die Anzeige! Wolle! 15.2.90
Ariola Soft
Mit freundlichen Grüßen
With compliments
THALION
habe Deinen Entwurf erhalten.
Drache muß viel weniger agressiv wirken. Die Drachen stellen eine "gute" Macht dar!
Eines der Ziele des Spieles ist es, ihr Verschwinden aufzuklären. Also korrigiere das bitte und ändere bitte die Angriffsposition der Arme und Klauen.
Ich habe das ganze Rollenspiel nicht so komplex gemacht, damit Du den Leuten das alte "Helden-hauen-bösen-Drachen"-Schema suggerierst.
Ansonsten (wie immer) gut gemacht. Oder sogar besser!
ERIK
Disketten!
Background 'sunset' yellow, orange and red colors
Blau

Ein faules Ei

Programm: Fast Food, **System:** C-64, **Hersteller:** Code Masters, **Preis:** 10 Huhns, **Muster von:** Hersteller.

Das niedliche Ei tritt wieder in Aktion. Dizzy, bekannt durch *Treasure Island,* versucht sich diesesmal als Pacman. Dafür scheint sich Dizzy allerdings nicht gut zu eignen, man muß eigentlich schon von „versagen" sprechen.
Aufgabe ist es, Hamburger und Hähnchen einzusammeln. Dizzy eiert also von Labyrinth zu Labyrinth und muß jedesmal alles aufessen, was es dort zu finden ist. Ein Zeitlimit gibt es nicht, aber ein paar fiese Monster wollen natürlich verhindern, daß sich Dizzy mit dem ganzen **FAST FOOD** vollstopft. Wie kann es auch anders sein? Alles in alter Pacman-Manier. Selbstverständlich stehen auch Hilfsmittel zur Verfügung. Diese treten in Form von grünen, orangenen oder roten Flaschen auf. Damit kann man die Monster einfrieren, platzen lassen oder verlangsamen. Dizzy selbst kann mit Hilfe von Zauberstiefeln zeitweise schneller laufen. Ein Schutzschild und dieser ganze Kram, den es bei Pacman auch gibt, ist vorhanden. Aber warum schreibe ich das eigentlich alles? Jeder von Euch wird wahrscheinlich wissen, wie Pacman funktioniert.
Ich finde es wirklich äußerst blamabel, die Ideen eines schon existenten Games vollständig auf ein anderes zu übertragen. Daß grafisch auch nicht viel los ist, läßt die Sache immer peinlicher werden. Die Sprites bewegen sich schnarchmäßig und sind noch dazu schlecht gezeichnet. Die Labyrinthe sind auch nicht gerade abwechslungsreich gestaltet, und der Sound, der das ganze Debakel begleitet, ist einfach nur einfallslos.
Wenn nicht auf der Verpackung stünde, um wen es sich da handelt, ich für meinen Teil hätte Dizzy niemals erkannt. Ich bin entäuscht, und das im höchsten Maße. *Treasure Island Dizzy* war sogar ein Hit, und nun das hier. Das einzige, was dieses Game vielleicht noch rechtfertigt, ist der Preis. Na ja, eines Tages werde ich vielleicht darüber hinwegkommen (schluchz). Aber daran sieht man wenigstens, daß es nicht so ist, wie alle sagen. Ein Ei gleicht nämlich *nicht* dem anderen – leider! *Sandra Alter*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	5



NEVER SAY NEVER AGAIN – MONTY IS BACK!

Programm: Impossamole, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Besonderheit:** Demo-Versionen; spielbar, aber noch ohne Sound, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Auf der „farblosen" Kopie meines Presse-Infos schimmert's noch durch; gerade noch lesbar: „Always ahead of their Time", **GREMLIN's** Wahlspruch seit Mitte 1986. Es war ein wenig „ruhig" geworden um das Sheffielder/Birminghamer Softwarehaus; die „Zeit" schien still zu stehen. Jetzt muß ein alter Kämpe wieder ran, um das Image aufzupolieren. Die Rede ist vom liebenswürdigen kleinen Maulwurf, der seine *Auf - Wiedersehen* - Vorstellung 1987 gegeben hatte. Damals noch 8bit. Nun ist Monty wieder da, hat sich in Amiga und ST reingeschmuggelt und beweist immer noch die alte Frische! Wie *Sean Connery* tritt unser Mauli wieder vors Publikum in seinem neuesten Abenteuer **IMPOSSAMOLE!**
So ganz „impossible" ist die Bewältigung seiner neuerlichen „Agenten-Taten" natürlich nicht. „IMPOSSAMOLE" bezieht sich lediglich auf Monty's neuen Namen und Habitus: Durch eine Art von Metamorphose wird der Junge zum fliegenden Superhelden; ein MOLE der 90er Jahre, quasi. Die Art und Weise, wie sich IMPOSSAMOLE bewegt, ähnelt ein wenig *Bomb Jack*, hat aber mit diesem Game nicht das Geringste zu tun.

a) Monty's Aufgabe:
Mit dem in der Natur vorkommenen blinden „Schaufelbagger" hat unser Held nun wahrlich nichts mehr gemein (vielleicht das Näschen). So steht er auf zwei festen Beinen, läuft, hüpft und fliegt durch die insgesamt vier (schwierig zu bewältigenden!) Labyrinth-Level. Das Plattform-Jump-and-Fly-Game erinnert vom Layout stark an *Indiana Jones* (das Action-Spiel von *U.S. Gold*), besitzt aber – nicht nur wegen dem lustigen Hauptdarsteller – ein Plus an Spielspaß. Dieser äußert sich vor allem durch die Monty-spezifischen Features: Gegnern und Hindernissen aus dem Weg hüpfen, Energie-Symbole aufsammeln und mit viel Geduld und Geschicklichkeit mitbringen.

Ein neuer Monty?
Sicherlich nicht. Denn vom Aufbau und Ablauf der verschiedenen Szenarios, die unser Held durchläuft, hat sich im Vergleich zu anderen Monties kaum etwas verändert. Die 16bit-Versionen bieten natürlich ein Mehr an grafischen Leckerbissen und Detailreichtum. Dennoch: ASM ist sich einig, daß *Monty on the Run* wohl das beste Abenteuer in dieser Reihe war. Wir wollen auch nicht verschweigen, daß der *Terramex*-ähnliche „Spielplatz" relativ schlicht ist und unser Monty ein bißchen zu viel ruckelt (und nicht nur er!).




»IMPOSSAMOLE – gelungenes Monty-Comeback!«

Wie geht Monty vor?
Impossamole, alias Monty, verfügt über eine begrenzte Anfangs-Energie, die im Screen oben angezeit wird. Diese Energie-Pünktchen streben gegen Null, wenn Mauli Gegner, Hindernisse oder Tiere berührt. Hat er zu viel abgekriegt, fällt er auf den Rücken, und das Game startet (leider) wieder von Level-Anfang an!

Schon im ersten Bild hat der Beginner seine Schwierigkeiten. Der Ablauf, die Hindernisse, Energie-Symbole und Feinde tauchen immer an denselben Stellen auf. Hat man also „versagt", so muß man aus den Fehlern lernen, sich eine Strategie ausdenken, um möglichst weit ins Spiel zu kommen. Aber: Dies ist wiederum Monty-like und gefällt mir sehr gut.

Unser Held verfügt nicht nur über eine gewaltige Sprung- und Flieg-Kraft, er hat auch einiges an Waffen in seinem Overall: So kann er Bomben werfen (Vorsicht: Manche Fledermäuse lassen sich nicht killen!), ballern oder gar mit 'nem Laser (sieht lustig aus, Monty mit 'ner Art Flammenwerfer!) pusten. Die Munition ist begrenzt, so daß man sich auf die Suche nach der nächsten Waffe machen muß, wenn die alte ihren Zweck erfüllt hat.

Monty/Impossamole kann (und muß) auch wieder Lianen erklimmen, treppensteigen und Röhren hoch und runter klettern, um gefahrlos die Hindernisse und Schikanen zu meistern. Man achtet stets auf die Energie-Symbole (Diamanten, Fässer, Wollknäuel usw.). Diese sind unbedingt zu „überlaufen", um sich einen neuen Vorrat an Lebenskraft zu schaffen.

Wieder einmal sollte man sich einen Plan zeichnen (oder „Voltax" einnehmen...), damit man weiß und sich erinnern kann, wo man mit welcher List und Tücke am besten vorankommt. IMPOSSAMOLE knüpft somit fast nahtlos an seine 8bit-Vorgänger an. Ein gelungenes Comeback des kleinen Maulwurfs, den wir alle noch schätzen und der uns auch diesmal nicht enttäuscht!

Manfred Kleimann

Demoversion	
Grafik	7
Steuerung	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

© TRONIC-VERLAG/TOP-KAT 1990

LYNX™

ATARI®

Alle wollen es ...

... und wir verlosen es!

ASM hat's mal wieder geschafft: ATARI läßt zwei der Edelkonsolen LYNX inklusive "California Games" springen!
Außerdem warten jede Menge ATARI-Taschenrechner auf ihre Gewinner.
Was Ihr tun müßt, um an die Dinger zu kommen?
Ganz einfach: Postkarte mit Kennwort "ATARI" an untenstehende Adresse senden.





Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Postfach 870, 3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der 25.04.1990.



WER WIRD DENN GLEICH IN DIE LUFT GEHEN?


Ob vertikal ...

Programm: Dyter-07, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** reLINE Software, Hannover, **Muster von:** Hersteller.

Wer seinen Compi nicht erst letztes Jahr zum allerheiligsten Fest von Mami und Papi abgestaubt hat, kennt sie natürlich schon etwas länger: die Hubschrauber-Ballerspiele.
Bislang hatten sich die Hersteller namhafter Vertreter wie *Fort Apocalypse*, *Choplifter*, *Thunderbirds* oder *Airwolf* jedoch hauptsächlich auf die 8-Bit-Systeme eingeschossen. Abgesehen von *Silkworm* tat sich auf dem 16-Bit-Sektor noch nicht allzuviel. Um hier Abhilfe zu schaffen, bemühte man sich bei **RELINE SOFTWARE** in Hannover, mit **DYTER-07** ein nicht nur akzeptables, sondern auch gutes Hubschrauberspiel zu produzieren. Daß dies soweit gelungen ist, kann der eingefleischte Heli-Freak in den nächsten Zeilen nachlesen.
Bei DYTER-07 geht's – wie in allen Spielen dieser Art üblich – mal wieder hauptsächlich ums Ballern. Damit's nicht zu langweilig wird, wird auch diesmal wieder das Grundthema ein wenig variiert. Die gute alte Erde ist erneut von einer fremden Macht angegriffen worden, die jetzt versucht, einige Inseln mit ihren Fiesnik-Robotern zu besetzen. Ein paar Wissenschaftler sind natürlich auch noch entführt worden, so daß das Chaos nun unabwendbar scheint – gäbe es da nicht Dyter-07, den neuentwickelten Kampfhubschrauber. Der leider nicht neuentwickelte Spieler steuert diese Kiste durch insgesamt vier actiongeladene Level, wo die feindlichen Roboter bekämpft und zerstört werden müssen. Sind alle Robos eines Levels zerstört, muß man den Heli zielgenau in einen Vulkan einfliegen. Dort angekommen geht's nämlich zum Endgegner des Levels, der sich erfahrungsgemäß als ein recht schwieriger Brocken erweist. Bis dahin muß man sich den mit Gegnern vollgepflasterten Weg erstmal freiballern. Keine einfache Sache, aber im Laufe des Spieles wird man darin wohl eine gewisse Übung entwickeln. Die hat man auch dringend nötig, denn was sich da an Robos, Raketen, Panzern, Minen, Flugzeugen und sogar U-Booten auf dem Screen tummelt, ist schon teilweise haarsträubend und nervenaufreibend. Doch wildes Herumballern bringt hier nicht viel – außer Punkten. Viel mehr geht's darum, nur eine bestimmte Art von Robos (je nach Level in unterschiedlicher Anzahl) zu zerstören, um den Einflug in den Vulkan zu ermöglichen. Das ist aber nur die halbe Miete. Mit den vorhandenen Standard-Waffen sieht unser Heli nämlich ein wenig mickrig aus. Man kann den Hubschrauber im Spiel jedoch kräftig aufrüsten, indem man die herumirrenden Wissenschaftler aufsammelt, die von zerschossenen Kampfrobotern übriggelassen wurden. Man sammelt die Kerle (entweder rot oder blau) auf und bringt sie zur Basis zurück, wo sie dann so sinnvolle Extrawaffen wie Flammenwerfer, Raketen oder Vier-Richtungs-Schuß installieren. Erst so (komplett) ausgerüstet wird die Ballerei zu einem echten Erlebnis. Das Aufsammeln der Wissis geht übrigens nur im Fluge, so daß man zielgenau fliegen sollten, um bei der Rettungsaktion nicht irgendwo anzustoßen. Um die Robos zu zerstören, muß man allerdings ein wenig in die Trickkiste der Programmierer greifen. Landet der Heli nämlich, so taucht plötzlich ein Bodenfahrzeug auf, mit dem man im Gelände herumfahren und die feindlichen Robos zerstören kann – und zwar nur mit *diesem* Fahrzeug. Das Bodenfahrzeug kann von den Wissis selbstverständlich ebenfalls aufgerüstet werden, um gegen die zahlreichen Gegner bestehen zu können.
Trotz aller Aus- und Aufrüstung kann es natürlich immer mal vorkommen, daß sich ein winziges Raketchen in Richtung Helicopter verirrt hat. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn der Blechvogel verträgt immerhin sechs Treffer oder Kollisionen, ehe er in einer braven Explosion zu seinen Ahnen abreitet. Eine Trefferanzeige mahnt den Spieler jedoch rechtzeitig, die Basis wieder anzufliegen, um den Hubschrauber reparieren zu lassen. Damit man sich nicht dämlich sucht, gibt's im Infoscreen des Hubschraubers auch eine kleine Anzeige à la *Defender*, die dem Spieler die noch zu zerstörenden Roboter zeigt. Soviel zum Spielgeschehen.
Auch beim Spielablauf hat man sich bei reLINE angestrengt, etwas Neues zu bieten. Im ersten Teil eines jeden Levels scrollt die Hintergrundlandschaft solange horizontal – man kann sowohl nach rechts als auch nach links fliegen –, bis man Zutritt zum Vulkan hat. Dann geht's nämlich – oh Wunder der Programmiertechnik – vertikal scrollend weiter. Den Gesetzen der Schwerkraft folgend, fliegt man aber nun nicht mehr von unten nach oben, sondern von oben nach unten (noch nirgendwo gesehen!): *Xenon* mit anderen Vorzeichen.
Gute Kenntnisse des Handwerks kommen auch bei Grafik- und Soundprogrammierung von DYTER-07 durch. Es gibt anständige Hintergrundgrafik, die ebenso anständig gescrollt wird. Ein bißchen Mehr an Grafik wäre zwar hier bestimmt nicht schlecht gewesen, aber die vielen fein detaillierten und gut animierten Objekte machen dieses Manko wieder wett. Keine Meisterleistung, aber ganz hübsch anzusehen. Verschiedene Sounds gibt's neben den zahlreichen FX auch, wobei man allerdings schnell feststellt, daß sich viele davon wie vom 64er konvertiert anhören. Irgendwie nicht ganz mein Geschmack, auch wenn's ganz nett klingt.
Alles in allem bietet DYTER-07 neben einem flüssigen und guten Spielablauf schöne Grafik und einen etwas hinter seinen Möglichkeiten zurückgebliebenen Sound, was im Drittelmix (nach ECE-Norm) ein gut gemachtes Hubschrauber-Ballerspiel ergibt, das die Kenner dieses Genres sicherlich erfreuen wird. *Peter Braun*


... oder horizontal – geballert wird reichlich

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

JUMPING JACK SON

PAF!

Die Musik geht ins Ohr... Es lebe der Rock!

Mit Schwung und Farbenpracht retten Sie die Erde vor der klassischen Sintflut! Klassische Musik (igittigitt) in ihrer quälendsten Form hat die Erde überrannt. Mit so entsetzlich fürchterlichen, so überaus bösartigen, so barbarisch gräßlichen Monstern zerstört sie die letzten Überreste der einzig großen Musik... des Rock'n'Roll.

Auf Jumping Jack Son's Schultern ruht unsere einzige Hoffnung.

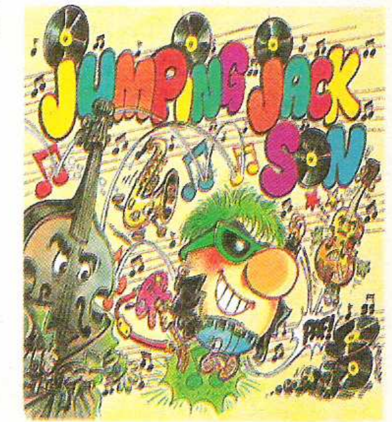
Finden Sie blitzeschnell die "zeitlos klassischen" Platten, die Golden Oldies des Rock'n'Roll, darunter die erste Single, die King Elvis selbst aufnahm. Bringen Sie die Platten an den einzigen Platz, wo sie hingehören : IN DIE MUSIKBOX.

JJS ist die Vollendung technischer Leistung. Mehr als 27 Farben auf dem Spielfeld des Bildschirms (sowohl auf Amiga als auch auf Atari!) und bis zu 100 Farben auf anderen Bildschirmen. Spielen Sie nicht taub! JJS bietet 400 KB Rock'n'Roll und Geräuscheffekte!

JUMPING JACK SON ist ein Ohrenschmaus und eine Augenweide : zauberhaft erquickend wie eine Reise mit 1001 Luftballon.

Rein ins poppige Vergnügen!

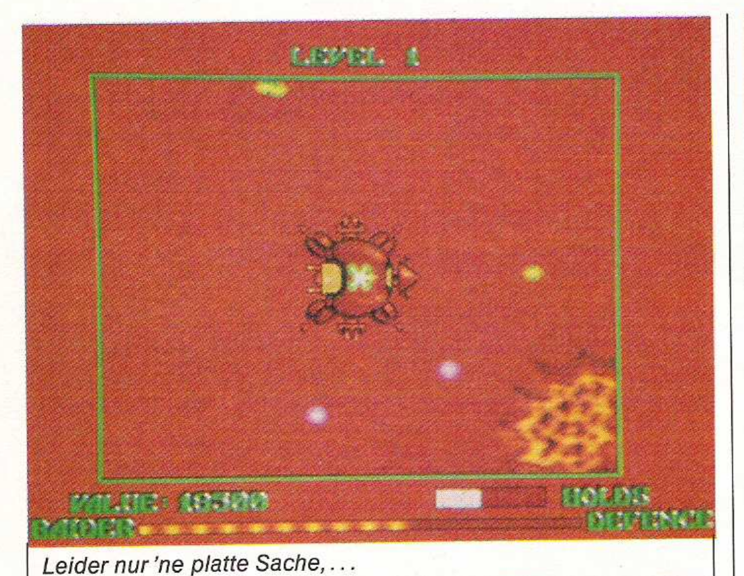
SATISFACTION GARANTIERT!



AVAILABLE ON ATARI ST, STE, AMIGA.







Leider nur 'ne platte Sache, . . .

„FLACH -

Programm: Hellraider, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Hersteller** ARC/Frames, **Preis:** ca. 70 Märker, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Wenn man unbedingt darauf besteht, kann man auch ein so ungewöhnliches Wort wie **HELLRAIDER** übersetzen. Das Ergebnis wäre dann *„Höllenräuber"*, oder so, oder wie? Wie auch immer – HELLRAIDER ist der Titel des neuen **ARC**-Games, doch: Was an diesem Spiel höllisch sein soll, wird mir wohl für immer ein Rätsel bleiben. Oder bin ich hier vielleicht im falschen Film? Wenn ein paar aktive Vulkane schon die Hölle ausmachen, dann, na bitte. Außer dem Namen ist an dieser Neuproduktion wahrscheinlich nicht viel Interessantes. Selten so gelacht!

Das Stärkste ist natürlich, daß die Firma **Atari** dieses Game herausgebracht hat. Mir ist unverständlich, daß man für den im eigen Hause entwickelten Compi noch nicht mal ein halbwegs akzeptables Spiel programmieren kann. Man müßte doch annehmen dürfen, daß die Leute von Atari ihren eigenen Computer kennen – leider scheint das aber nicht der Fall zu sein.

HELLRAIDER soll angeblich ein Ballerspiel sein. Unter knisterndem, rauschenden Titelsound ziehe ich mir die Anleitung rein, und dieser ist zu entnehmen, daß die Hauptaufgabe darin besteht, mit einem Raumschiff einen Planeten abzutasten und dabei die rumliegenden Diamanten aufzusammeln. Also, doch nicht ballern, sondern abtasten.

Man hat zwei verschiedene Spielmöglichkeiten. Einmal kann man mit dem HMS Raider (so nennt sich das Raumschiff) allein fliegen, oder man nimmt noch die vier zur Verfügung stehenden Orbitiale in Anspruch. Orbitiale, das sind im HMS Raider befindliche Kampfflugzeuge, die nacheinander abgerufen werden können.

Ich fange also an mit meinem Raumschiff, bei dem die Antriebswelle kaputt zu sein

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

» C-64 «

100% Dynamit.......C39.90 D49.90
3D Pool.......C29.90 D39.90
Action Fighter.......D39.90
Adress-Securer.......D14.90
Amer. Civil War 1, 2 oder 3.......D49.90
Arcade-Power.......C29.90 D45.90
Batman The Movie.......C25.90 D39.90
Battlechess.......D49.90
Battles of Napoleon.......D69.90
Beverly Hills Cop.......C29.90 D39.90
Blue Angel.......C29.90 D39.90
B. Illgner Supersoccer.......C29.90 D39.90
Bushido.......C29.90 D39.90
Börsenfieber.......D59.90
Cabal.......C29.90 D39.90
Cauldron 2.......D14.95
Chambers of Shaolin.......C29.90 D39.90
Chase HQ.......C29.90 D35.90
10 Comp. Hits 2.......D14.90
Curse o.th. Az. Bonds.......D59.90
Demo Demon.......D14.90
Dragon Spirit.......C29.90 D39.90
Dragon Wars.......D49.90
Dr. Doom's Revenge.......C29.90 D39.90
Epyx Action.......C39.90 D49.90
Eye of Horus.......C29.90 D39.90
Fighter Bomber.......C39.90 D59.90
First Strike.......C29.90 D39.90
Footballman.2 Pack dt.......D49.90
Footballer o.th.Y. 2.......C29.90 D39.90
Footballer of the Year.......D17.90
Fugger (deutsch!!!).......C29.90 D39.90
Games Graphic Designer.......D19.90
Gemini Wing.......D14.95
Ghostbusters 2.......C29.90 D39.90
Ghouls and Ghosts.......C29.90 D39.90
Giants.......D45.90
Inner Space.......C 9.90 D14.95
Introdesigner.......D19.90
Jack Nicklaus Golf.......C29.90 D49.90
Kick Off.......C25.90 D29.90
Lightforce.......D19.90
Mech Brigade.......D89.90
Mega Pack 2.......C29.90 D39.90
Neuromancer.......D39.90
Newzealand Story.......C29.90 D39.90
Oilimperium.......D39.90
Panzerstrike.......D59.90
Pictionary.......D59.90
Project Firestart.......D39.90
Rockstar Ate m.Hamster.C29.90 D39.90
Rodeo Games.......C29.90 D39.90
Roller Coaster Rumbler.......D14.95
Sargon 3 Chess DEUTSCH !!!.....D19.90
Shinobi.......C25.90 D49.90
Sim City.......D59.90
Startrek.......D39.90
Star Wars Trilogy.......C39.90 D49.90
Stunt Car Racer.......D39.90
Super Wonderboy.......C29.90 D39.90
Terry's Big Adventure.......C19.90 D29.90
Testdrive 2.......C29.90 D49.90
Testdrive 2 Car Disk.......D49.90
Testdrive 2 Cal. Chall.......D29.90
Thrill Time Gold.......C29.90 D39.90
Thrill Time Platinum.......C39.90 D49.90
Troll.......D14.95
Turbo Outrun.......C29.90 D39.90
Tusker.......C29.90 D39.90
Untouchables.......C29.90 D39.90
Wild Streeets.......D39.90
Winners.......C39.90 D49.90
Zak Mc Kracken (engl.).......D29.90
Zak Mc Kracken DEUTSCH.......D49.90
Zamzara DER HIT!!!.......D17.90
CD Game Pack inkl. Kabel......C/D49.90

»A T A R I S T«

7 Gates of Jambala....59.90
Axel's Magic Hammer.59.90
Beach Volley.......59.90
Beverly Hills Cop.......79.90
Bloodwych Data Disk..39.90
Blue Angel.......79.90
B. Illgner Supersoccer.79.90
Borodino.......69.90
Chaos Strikes Back....79.90
Chase HQ.......59.90
Corruption.......29.90
Day of the Viper.......79.90
Drakkhen.......79.90
Eliminator.......29.90
Fighter Bomber.......89.90
Fighting Soccer.......59.90
Footballer o. t. Year 2.59.90
Hard Driving.......39.90
Hyperforce.......39.90
Interphase.......59.90
Jewels of Darkness.....29.90
Lightforce.......79.90
Manhunter SF.......79.90
Mindbender.......59.90
Moonmist.......29.90
Olympic Challenge......29.90
Omega.......69.90
Pirates!.......69.90
Populus Scenery Disk.39.90
Powerdrift.......59.90
Quadralien.......29.90
Rocket Ranger.......39.90
Space Racer.......29.90
Spellbreaker.......29.90
Starblaze.......59.90
Star Wars Trilogy.......39.90
Stormlord.......59.90
STOS Game Creator dt.119.90
Stunt Car Racer.......59.90
Switch Blade.......59.90
Table Tennis.......59.90
Targhan.......39.90
The Sentinel.......29.90
The Story So Far 3.....59.90
Time.......89.90
Toobin.......39.90
Trinity.......29.90
Turbo Outrun.......59.90
Untouchables.......59.90
Warp.......59.90
Wizball.......29.90
Zork 1 oder 2 je.......29.90

TOP-Adventures für AMIGA!!

FISH Das Original von Rainbird zum Preis von ... 39.90
Shadowgate Das Adventure v. Mindscape m. SUPER-Tests 39.90
BISMARCK Original von PSS Wargames Series nur 39.90
Dark Castle Das Life- and Death Adv. mit Grafik & Sound 29.90
Armageddon Man Bestimmen Sie über die Welt im Jahr 2032; mit Weltkarte (64x41cm), Flaggen und 1a Screens ... 29.90

AKTUELLE HITS »A M I G A«

Nordic Power FREEZER....189.90
7 Gates of Jambala.......79.90
Airborne Ranger.......69.90
Aquanaut.......79.90
Austerlitz.......79.90
Bad Company.......59.90
Battle Squadron.......59.90
Block Out.......79.90
Bloodwych.......39.90
Blue Angel.......59.90
B. Illgner Supersoccer.......79.90
Bozuma.......59.90
Chase HQ.......59.90
Darius.......79.90
Dark Fusion.......59.90
Day of the Viper.......79.90
Drakkhen.......89.90
Dr. Doom's Revenge.......79.90
Dungeon Quest.......79.90
P. Beardsley Eurosoccer......29.90
Extra Time.......29.90
Fifth Gear.......59.90
Fighter Bomber.......89.90
Footb. Man. 2 Pack.......49.90
Footballer o. th. Y. 2.......59.90
Full Metal Planete.......79.90
Future Wars.......59.90
Ghouls 'n Ghosts.......79.90
Hole in One Golf.......79.90
Iron Lord.......79.90
It Came fr. the Desert.......59.90
Kampfgruppe.......79.90
Krypton Egg.......59.90
Limes & Napoleon.......59.90
Lösung Indiana Jones.......17.90
Maniac Mansion dt.......79.90
Mark II.......69.90
Mindbender.......59.90
Minos.......59.90
Omega.......69.90
Ooze.......79.90
Outlands.......29.90
Safari Guns.......59.90
Scramble Spirits.......59.90
Soccer Manager 2.......49.90
Space Ace.......129.90
Space Harrier 2.......59.90
Spherical.......59.90
Star Blaze.......59.90
Stargoose.......29.90
Supercars.......59.90
Superwonderboy.......79.90
Tabletennis.......59.90
Testdrive 2 Muscle Cars.......39.90
The Beast.......99.90
The Cycles.......79.90
Total Eclipse.......79.90
Turn It.......49.90
TV Sports Basketball.......89.90
Ultimate Darts.......59.90
Untouchables.......79.90
Warp.......59.90
Waterloo.......39.90
Wild Streets.......79.90
X Copy + Hardware.......59.90

INFOGRAM-ADVENTURES

Aufwendige Adventure-Games komplett in DEUTSCH!!!

VERA CRUZ der schon legendäre Klassiker
DER FALL SYDNEY Action & Spannung
MURDER ON THE ATLANTIC mit riesig
Zubehör wie Patrone, Zeitung, Karten us

Jedes Adventure für C-64 Disk nur **DM 19.90**

Jedes Adventure für C-64 Cass. nur **DM 14.90**

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86



SHIPPING"

scheint, Diamanten aufzusammeln. Wirklich der blanke Hohn. Das bewegt sich ja alles so laaaaangsaaaaam! Der Bildausschnitt, der zu sehen ist, ist ungefähr auf die Hälfte des Screens reduziert. Alles sieht aus, als wäre es mit einer roten Farbfolie überzogen. Ein paar blinkende Erdlöcher und blaue, orange, weiße und grüne Diamanten sind zu sehen. Die Diamanten sind allerdings auch die einzigen Farbtupfer in einer ansonsten eintönigen Darstellung.
Den beiden Anzeigen unterhalb des Bildausschnitts kann man Energiereserve und Frachtraumfüllung entnehmen. Dann besteht da noch die Möglichkeit, einen Radarschirm zu benutzen, der sich nähernde Angreifer ankündigt. Leider ist jedoch die Schußgenauigkeit der sieben rund um das Schiff verteilten Waffen dermaßen schlecht, daß man kaum eine Chance hat, mal einen Angreifer zu treffen. Ich für meinen Teil bemühe mich auch nicht weiter, denn mein Raumschiff schießt auch automatisch (trifft allerdings genauso schlecht wie ich).

Grafik? Wo? Der Hintergrund hat eine sehr dürftige Gestaltung vorzuweisen, aber er scro-o-o-o-llt. Gut, ich habe mich zuerst gar nicht an dieser unendlichen Ruckelei gestört, sondern sammelte solange Diamanten ein, bis mein Speicher voll war. Nun kam also der nächste Level, und ich hoffte! Vielleicht ein neues, ganz aufregendes Bild? Leider erwartete mich nichts dergleichen. Im Gegenteil, altbekannte Umgebung, nur diesmal anstatt in Rot, in Lila.

Die Zeit, die gebraucht wurde, dieses Spiel zu programmieren, hätten die Macher vielleicht günstiger nutzen sollen. Mein Voschlag: Wie wäre es mit Nachhilfestunden bei einem erfahreneren Kollegen.

Sandra Alter

Grafik	**3**
Sound	**3**
Spielablauf	**2**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**



... das Höllenteil ist nah am Flop (Fotos: ST)

AMIGA-Hits zu TOP-Preisen

Blasteroids
Der Hit wie in der Spielhalle .... bei uns nur 29.90
Spy vs Spy
Mit dt. Anleitung und doppeltem Screen 29.90
Quantox
Arcade-Action pur mit 32 Angriffwellen 19.90
Starray
Von Logotron, mit Super-Scrolling, 21 Angriffswellen in 7 Welten und digitalisierter Sound 29.90
Nigel Mansell GRAND PRIX
Mit Turbo Speed und 3-D um die Kurven 29.90
Tetra Questa
Die ersten galaktischen Spiele jetzt nur 19.90
Black Shadow
von Electronic Arts mit 1a Action 29.90
Incredible Shrinking Sphere
Der Renner von Electronic Dreams: ISS 29.90
Ninja Warriors
Dt. Anleitung, viel Action, spitzen Grafik 29.90
Fright Night
Der Vampier beißt zu für nur 19.90
Targhan
Adventure-Action mit 120 Landschaften, 40 verschiedenen Charakters und digitalisiertem Sound ... 29.90
Gee Bee Air Rally
Simulation und Action mit Top-Grafik 29.90
Phanton Fighter
Der Arcade-Renner zum Top-Preis 19.90
Starwars-Triolgy
Starwars Teil 1, 2 und 3 zusammen nur 39.90
Boulderdash
Der Klassiker zum fantastischen Preis 29.90
Strippoker 2 PLUS
Neue Girls und neue Tricks 29.90

PROGRAMME!

BRANDNEUE TITEL
Space Harrier 2 ...... Atari ST 49.90 Amiga 49.90 ... PC 59.90
Hound of Shadow .... Atari ST 59.90 Amiga 59.90
Ultima 4 .... Atari ST 59.90 Amiga 59.90
Dungeon Quest .... Amiga 59.90
Stryx .... Atari St bald ... Amiga 59.90
Fifth Gear .... Amiga 59.90

WIR LIEFERN AUSSCHLIEßLICH ORIGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER- ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Neu TOOBIN Der Arcade-Hit für Atari/Amiga 39.90
HARD DRIVIN Auto-Action pur 39.90

Public-Domain-Software
Wir haben über 5000!!! Disketten aus (fast) allen Gebieten und PD-Serien, die wir ab DM4.00 weitergeben (natürlich auch auf 3.5" ab DM5.00)! Inhaltsverzeichnisse und Kurzbeschreibungen auf:
- 10 Disketten 5.25" für PC's DM15.00
- 2 Disketten für AMIGA DM10.00
- 1 Diskette für ATARI ST ....DM 5.00

MICROPROSE SOCCER
Einer der Top-Hits in Sachen Fußball im Jahr 1989!!! Natürlich komplett in DEUTSCH für jeden 64-er auf Disk!!! Spitzentest in den Fachzeitschriften!!! Bei uns jetzt zum reinsten "Abseits"-Preis **DM 19.90**

SONDERTITEL FÜR ATARI ST
Die Hits zum Superpreis:
AFTERBURNER............nur 19.90
SORCERER LORD.........nur 19.90
R-TYPE.........................nur 29.90
SHADOWGATE.............nur 39.90
STARGLIDER 1 U. STARGL.2 im Pack.........................nur 49,90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON
09 11 / 28 82 86

OHNE VIELE WORTE
Powerdrift C-64 Disk.......29.90
Shinobi C-64 Disk...........29.90
Morpheus C-64 Disk........14.90
Corruption C-64 Disk......14.90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer ____________
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ____________
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50) ____________
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.
Bitte Anschrift nicht vergessen ____________ Unterschrift
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

FLOWER POWER

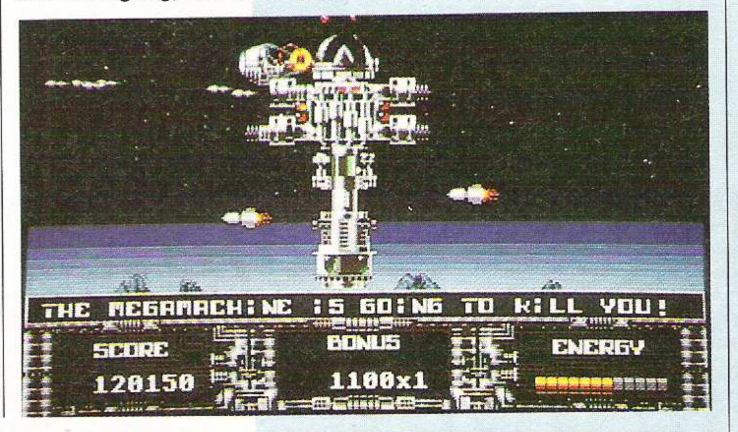
Programm: Intruder, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Ubi.

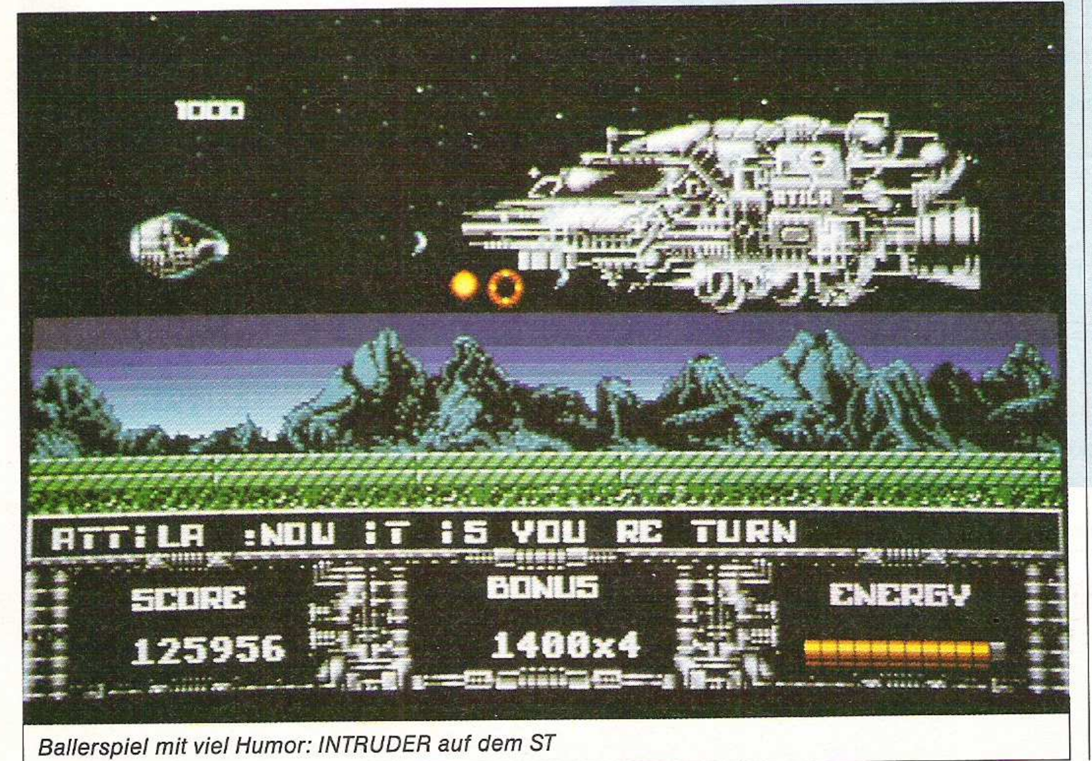
Es war mal wieder neulich, im September 2269, als die Loser eines Raumschiffes irgendwo zwischen Mars und Jupiter entdeckten, daß entweder sie oder der Rest der Welt verrückt sein müßte. Nun ja, daß die Welt verrückt ist, ist keine neue Erkenntnis, aber so deutlich wie an diesem verworrenen Tag hat's wohl noch keiner gemerkt. Es begann alles mit einer ausgeflippten Kaffeemaschine, wurde fortgeführt mit angreifenden Zahnbürsten und endete mit der Rebellion der Toiletten an Bord. Verständlich, daß die Crew des Schiffes spätestens zu diesem Zeitpunkt beschloß, schnellstens zur Erde zurückzukehren. Doch bei ihrem Anflug müssen die verdatterten Jungs und Mädels feststellen, daß sie nicht mehr erwünscht sind. Eine metallene Stimme von irgendwo bedeutet ihnen, daß sie als **INTRUDER** angesehen werden, als Eindringlinge. Nachdem der erste Schock verflogen ist, steht für die Crew eines fest: Die Welt muß gerettet werden (sch... Pathos).
Was nun folgt, ist das erste psychedelische Ballerspiel aus dem Hause **UBI SOFT**, das anscheinend all den verwöhnten Ballerfans gewidmet ist, die glauben, alles schon mal gespielt zu haben. Natürlich kam man nicht umhin, die gewohnten Ingredienzien der Computer-Ballerei mit zu verwenden, also horizontales Scrolling, Bonuspunkte, Extrawaffen und die gewohnte Levelaufteilung mit Endgegnern. Waffen und Punkte werden ergattert, indem die feindlichen, angreifenden Raumschiffe und diverse Seltsamkeiten abgeschossen werden. Die erscheinenden Punktzahlen und Waffen auf dem Screen werden jedoch nicht sofort gutgeschrieben, sondern müssen aufgesammelt werden. Eine nette, wenn auch nicht neue Idee, die durch ein Multiplikator-Symbol noch verfeinert wurde. Wird dieses Zeichen (x2 bis x5) aufgesammelt, werden die folgenden Punkte entsprechend multipliziert und dem Score gutgeschrieben.

Bei den Extrawaffen stehen ein Flammenwerfer und ein durchschlagender „Klötzchenschuß" zur Verfügung, die in einigen Szenen unbedingt nötig sind. Manche Gegner, insbesondere aber die großen, am Boden installierten Geschütze, benötigen unzählige Hitpoints, bis sie das Zeitliche segnen. Zwar scrollt der Bildschirm noch ein Stückchen hoch und runter und ermöglicht so das Ausweichen, doch schießen die Metallkolosse in großen Mengen und über große Entfernungen hinweg! Ausweichen sollte man also nur in Notfällen – zumal ein Ballerspiel schließlich nicht dasselbe ist wie eine Fahrprüfung, oder so...
Außerdem macht es richtiggehend Spaß, die absonderlichen Einfälle der Franzosen vom Screen zu putzen und die verschiedenen Gags auszuprobieren. Die angreifende Armada der Zahnbürsten ist dabei nur das Vorspiel in einer Folge sich steigernder Gags für die Abgehärteten, die sogar über die Zerstückelszene bei Monty Pythons *Ritter der Kokosnuß* lachen können. Besonders empfehlenswert sind die Nachrichten des Bordcomputers ZX-90 (wohl ein Urenkel des legendären ZX-81), der Tips zum Spiel gibt und seltsame Nachrichten weitergibt. So gibt er die Empfehlung, das Raumschiff an den Energiestationen zu reiben, um die Energieleiste des Schiffes aufzufüllen. Eine böse Finte ist allerdings die Nachricht von irgendeinem Typen, der einen Blumentopf verschenken will. Und tatsächlich, da steht doch tatsächlich so'n Ding rum! Leider entpuppt sich der Topf nicht als heilsame Flower-Power-Spritze, sondern eher als Nachtschattengewächs: Beim Aufnehmen wird der Screen nämlich urplötzlich verdunkelt, während das Spiel weitergeht! Kein Wunder, ist doch der Absender des Geschenks der Endgegner des ersten Levels – ein riesiges Raumschiff.
In dieser Art geht's Level für Level weiter, angefüllt mit Gags und viel Ballerei. Allerdings leidet gerade der Ballerspaß unter einem hohen Verschleiß. Das erste Level ist zum Üben zwar recht nett und nicht zu schwierig, doch schon im zweiten Level wird der Schwierigkeitsgrad steil angezogen. Hinzu kommt, daß sich die Abwechslung bei den feindlichen Angriffen in Grenzen hält, was nicht gerade die Motivation fördert. INTRUDER wird zudem als tolles Shoot-em-up gepriesen, das technische Glanzleistungen verspricht – aber beileibe nicht halten kann. Manche Sprites sind zwar von imposanter Größe und ganz gut im Design, doch das (nicht nötige!!!) Ruckelscrolling, die mäßige Kollisionsabfrage und die überwiegend winzigen Sprites ärmlichen Aussehens (von den Zahnbürsten mal abgesehen) sind wahrlich nicht hitverdächtig. Der Sound während des Spiels ist durchschnittlich, aber nicht nervig; das Intro besitzt einige gute Geräuscheffekte.

INTRUDER ist letztendlich ein recht durchschnittliches Ballerspiel, das aber die gesamte Sparte der Shoot-em-up's geschickt auf die Schippe nimmt. In diesem Sinne steht es in der besten Tradition von *Attack of the Mutant Camels* und *Attack of the Killer Tomatos*, beides Spiele, die ebenfalls witzige Unterhaltung boten. Und warum müssen es immer die Massaker-Orgien sein, an denen man sich auf dem Rechner „erfreuen" soll?

Michael Suck





Ballerspiel mit viel Humor: INTRUDER auf dem ST

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Briefe an die Redaktion

„Kätschop 2"

Ahh, nun möchte ich auch mal meinen Kätschop (ähh, Senf) hinzuschmeißen. Ich grabsche jetzt mal ein paar Themen auf, die im Feedback rumfliegen.
1. Die ASM selber!
O.K., das Cover interessiert sowieso keinen, schließlich soll es ja bloß das Heft zusammenhalten, und außerdem ist bloß der Inhalt von Bedeutung. Macht Euer Layouter die Zeitung eigentlich nur als Hobby? Vielleicht solltet Ihr Euch mal einen neuen von Mark & Techno (Anm.: Name und Anschrift sind der Redaktion bekannt) besorgen. Laßt doch das Inhaltsverzeichnis gleich weg, man findet darin sowieso nichts. Was haltet Ihr von einer Gliederung in: Aktuell, Story, Compi-Tests, Konsolen-Tests, Automaten-Tests, Preview, ASM-Tips und Allgemeines. Unter dieser Gliederung stehen dann die Games. Unter der Spalte z.B. Compi-Tests befinden sich dann erst die Action-Games, dann Sport-Kaleidoskop, Konvertierungen, Denk(-)mal, Adventure-Corner und zum Schluß die Microwelle. Wäre doch nicht schlecht, oder?
Die Bewertungskästchen sind gut, könnten aber noch grafisch aufbereitet werden. Ich brauche sie noch nicht mal, denn wie Ihr bewertet, ist doch sowieso Müll. Das eine Jump 'n' Run-Spiel wird saumäßig fertiggemacht (da heißt es „altes Spielprinzip"), und so ein Spiel wie Twin World wird ein ASM-Hit.
Bei Konvertierungen habt Ihr eine falsche Grafikvorstellung. Eine Amiga-Konvertierung auf einem 64 ist natürlich viel schlechter, wird aber trotzdem bei Euch abgewertet. Schreibt doch bitte an jedes Bildschirmfoto den Computer dran.
2. Feedback
Länger, länger! Das Feedback ist wirklich super! (Ich hoffe, ich stehe drin.) Ach so, ja, könntet Ihr nicht zu jedem Leserbrief einen Kommentar ablassen und auf jeden Kommentar oder Vorschlag eingehen? Danke!
3. Preis
Ob ich, wenn ich einkaufen gehe, noch eine Mark mehr oder weniger bezahle ist keine Streiterei wert.
4. Raubkopien
Wie gesagt, ich lese Eure Zeitung sowieso nur (und alle anderen, die ich kenne) um zu erfahren, was es für neue Games gibt. Denn ich bin einer der Schlimmen, die Raubkopien besitzen (Oh weia).
5. Amiga, Atari und Co.
Ach, laßt mich doch in Ruhe mit Eurem (nicht die ASM) blöden „Klassenkampf". Ich sage nur: „Kauft Euch eine Bazooka und schieß Euch gegenseitig ab, aber laßt mich da raus, denn wir haben so gut wie alle renommierten Computersysteme".
The Purple Slayer

(Anm. d. Red.: 1. Ist alles Geschmackssache, denken wir zumindest. Eine neue Gliederung? Was stört Dich dran? Ist doch in Ordnung... Bewertungen sind grundsätzlich eine strittige Sache. Einen Anspruch auf absolute Bewertungen kann niemand erheben (obwohl es einige anscheinend tun). Jeder weiß, daß es entscheidend vom Gustl jedes Einzelnen abhängt, ob ihm ein Spiel gefällt oder nicht.
2. Noch länger wollen wir das Feedback nicht machen, damit es sich nicht breittritt.
3. Das sehen wir genauso. Dann können wir den Preis ja gleich nochmal um eine Mark anheben(hahaha). Dummerweise wirken sich solche Anhebungen nicht auf unsere Gehälter aus...
4. Euch sollten sie an die Mauer stellen...- ach, die haben sie ja abgerissen.
5. Hey, Peace! Nicht jeder kann sich tausend Computer leisten!)

„Napoleon 1798"

Hier die gesuchte bessere Interpretation des Wortes „Limes" (ASM 2/90, Seite 8):
Jeder, der eine mittelprächtige Schulbildung sein eigen nennen kann, müßte wissen, daß Limes ein römischer Grenzwall war, was aber auch wiederum nicht besonders zu Napoleon paßt (wieso denn überhaupt?)
Außerdem gibt es noch zwei benachbarte Städte in Südafrika mit den Namen „Limes" und „Napoleon", was wohl schon viel besser zusammen paßt!
Aber was sollte der ganze Test überhaupt? Seit wann werden in der ASM Spiele nach dem Titel getestet? Seit wann hat ein Torsten Blum das Recht, einem recht gut gelungenen Game 4/4/6/3/4 Punkte zu vergeben, bloß weil ihm der Titel nicht gefällt? Das Spiel selber kann es locker mit Two-Player-Klassikern wie Ballblazer oder Pitstop II aufnehmen. Wenn ein Torsten Blum den halben Testbericht damit füllt, warum ihm der Titel nicht gefällt, beweist das doch nur, daß er auf Biegen und Brechen einen schlechten Testbericht schreiben wollte, aber bei aller Mühe keine schlechten Argumente gefunden hat.
Ich hoffe, es wird bei ASM nicht zur Regel, die Spiele nach dem Titel (ich find selbst den Titel nicht schlecht) zu testen!
Der Vetter von ALF

(Anm. d. Red.: Das leidige Thema hatten wir ja schon ein paarmal. Der Limes dürfte wohl zur Allgemeinbildung gehören, aber Städte in Afrika? Und selbst wenn, wieso benennt man Spielfiguren nach afrikanischen Städten? Ob sich L&M mit den genannten Programmen messen kann, bleibt strittig. Wir sagen unsere Meinung, zwingen sie aber niemandem auf!)

„Space Ace?"

Neulich Abend – ein Bier in der Rechten, und guter Laune in der Runde – machte ich mich mit großer Verspätung an das Lesen der ASM 2/90. Schon auf Seite acht mußte ich das Bierchen gegen zwei Schnaps tauschen, denn was ich da unter der Überschrift „Kinderkram" anbahnte, ließ mich zu Boden taumeln. Nüchtern betrachtet wird es wohl der Space-Ace-Test gewesen sein. Mit Verdacht auf schweren Schock wurde ich in das Krankenhaus eingeliefert (Die Diagnose muß sich bestätigt haben, ich liege immer noch dort).
Der große Meister Bernd Zimmermann (wahrscheinlich so ein freier Mitarbeiter) muß Tränen geschluchzt haben, als er mit ansehen mußte, wie die 140,00 DM den Bach „runtergingen". Mir ist es ehrlich gesagt unverständlich, wie sich der ganze Artikel nur auf diesen Punkt stützen kann. Zugegeben, der Preis ist hoch, aber gleich Spielablauf und Motivation so schlecht zu bewerten, halte ich für absolut übertrieben.
Das Konzept sowie der Spielablauf sind nahezu konkurrenzlos. Die Animation, die Grafik und der Sound stellen zur Zeit das Maximum des Machbaren auf dem Amiga dar. Aber dem Leser wird dies vorenthalten, da Ihr es wohl nicht für notwendig hieltet, auch nur ein winzig kleines Bildchen dem Test beizufügen. Zu erwähnen bliebe noch, daß Space Ace bereits mit 512 KB läuft, und daß bei dem Dragons-Lair-Nachfolger die Option des Abspeicherns besteht. Ein Punkt, den man wegen des hohen Schwierigkeitsgrades nicht außer acht lassen sollte, will man nicht motivationslos und heulend nach den ersten Levels den Rechner verlassen.
P.S. An einer Stellungnahme wäre mir gelegen, lebt doch auch die ASM vom Dialog.
Alexander Schmidt

(Anm. d. Red.: Anmerkung wie gehabt. Wenn Du meine (Uli) persönliche Meinung hören willst: Ich stimme Bernd voll und ganz zu. Bevor ich Space Ace spiele, sehe ich mir lieber eine PD-Diashow an, denn viel mehr bietet Space Ace auch nicht. Maximum des Machbaren? Konkurrenzloses Konzept? Programmierst Du? Ich glaube nicht. Space Ace bietet allenfalls ein paar hübsche Animationen, und das war's. Das beste, was man tun kann, ist DO DEMO DEXTER eingeben und sich die ganze Geschichte ansehen.)

„Soko Ban auf ST?"

Als Besitzer eines ATARI ST bin ich, sonst nicht unbedingt ein Spiele-Freak am PC, begeistert von SOKO-BAN. Leider habe ich in Erfahrung bringen müssen, daß es dieses Spiel nur für DOS gibt. Um nicht auf PC-Ditto zurückgreifen zu müssen, möchte ich mir dies gerne von kompetenter Stelle bestätigen lassen. Können Sie mir mitteilen, ob es SOKO-BAN auch für ST gibt?
Achim Risse

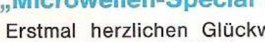
(Anm. d. Red.: Nein, leider gibt es Soko Ban nicht für den ST. Ist auch bis heute nicht angekündigt.)

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Spielkarten und mehr“

Ich lese ASM nun schon seit der Ausgabe 1/89 und finde immer mehr Gefallen an Ihrer Superzeitschrift (wurde aber auch einmal Zeit). Trotzdem bin ich immer noch nicht so ganz zufrieden.
1. Ich ärgere mich immer wieder über meine in der Gegend herumliegenden Spielkärtchen aus Ihrem Heft. Könnten Sie nicht einmal einen Ordner herausbringen?
2. Warum ist Ihre Zeitschrift bloß so schlecht gebunden? Ich habe das Titelblatt mit dem ätzenden Cover extra sortiert!
3. Da wir gerade beim Cover sind. Was war mit dem Cover von den Ausgaben 11/89, 12/89 und 2/90 los? Seid Ihr eine Sportzeitschrift?
Und nun noch eine Frage von allgemeinem Interesse:
Wann gibt es endlich das Spiel Falcon F-16 auch für den C-64? Ha! Da hätte ich doch glatt eine Frage vergessen. Was haltet Ihr davon, die erste Ausgabe von ASM wieder zu präsentieren?
So, das wars dann schon. Ach ja, entschuldigt bitte die möglicherweise auftretenden Fehler in diesem Brief!
Thomas Schrodi

(Anm. d. Red.: 1. Haben wir schon drüber nachgedacht, wird aber, wenn's das überhaupt mal geben wird, noch eine Weile dauern.
2. Weil's ein Zeitschrift ist und keine Windel. Ist halt nicht zum Rumschmeißen da, sondern zum Lesen und Pflegen.
3. Nichts war mit den Covers los, wieso? Nein, wir sind keine Sportzeitschrift.
Nun zum allgemeinen Interesse: Falcon F-16 wird's in einer ordentlichen Umsetzung wohl nie für den C-64 geben, da er auf diesem Gebiet zuwenig Rechenleistung bietet, leider.
Die Erstausgabe der ASM wird's in absehbarer Zeit wohl auch nicht geben.)



„Microwellen-Special“

Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Sonderheft Nr.7, es war wie fast alle super!
Nun aber zu meiner Idee. Wie wäre es mal mit einem Sonderheft voller „Microwelle“ (evt. so ca. 50 Programme). Vielleicht könnte man auch die Programme zum Verkauf anbieten. Da ich glaube, daß die Idee auch andere Leser interessiert, bitte ich Sie, sie zu befolgen.
Daniel Weber

(Anm. d. Red.: Danke für das Lob! Eine „Microwellen“-Sonderausgabe wäre leider kaum zu füllen, da wir einfach nicht genügend gute Einsendungen haben. Legt Euch mal ins Zeug, dann werden wir weitersehen.)

„Fragen“

1. Wie lange gibt es die ASM mittlerweile schon?
2. Wieviele Mitglieder umfaßt die ASM-Redaktion?
Nun muß ich meinen Senf noch zum Thema Konsolenseiten dazugeben. Ich stimme Dir vollends zu, wenn Du, lieber Michael, meinst, daß dieses verkürzt werden müsse.
Ach übrigens, die CPC-Kiste könntet Ihr ohne weiteres aus Eurem Heft schmeißen. Die macht es ohnehin nicht mehr lange.
Fatman, the best of C-64

(Anm. d. Red.: Die ASM gibt's seit der Ausgabe 3/86. Die Redaktion umfaßt derzeit sieben Leutchen, allerdings gibt's da solche Loser, die eigentlich zu anderen Redaktionen gehören und bei uns immer wieder mal reinschauen. Die Konsolenseiten, auch das sagten wir schon, bleiben uns und Euch erhalten.)

„Okkultismus 2“

Zuerst einmal eine Bemerkung an einige Leser: Ihr lest wohl sehr wenig; ein Vorwort gehört nun mal zu einer angesehenen Zeitschrift! Außerdem, denkt doch mal an den armen Manfred, er hat doch nichts anderes zu tun; vor allem bekommt er doch keinen Besuch mehr, seit ein unbekannter Scherzkeks (Otti?) zwei Schilder an seinen Glaskäfig („Bitte nicht füttern!“ und „Vorsicht bissig!“) angebracht hat (Manfred, ICH lese es immer, ja, ich bin das!)...Nun aber zu meinem Hauptanliegen: Okkulte Software (ASM 1/90): Rico, Du hast recht, wir sind Geisteswesen! Moment – Geister haben doch etwas mit Spiritismus zu tun. Der Unterschied zum Okkultismus liegt im Verborgenen. Schaut man in ein Lexikon, findet man ihn schnell heraus: Okkultismus ist die Lehre von verborgenen Tatsachen der Natur und des Seelenlebens, die (noch) nicht durch die Naturwissenschaften zu erklären sind, z.B. Telepathie, Dæjà Vu, (Überlichtgeschwindigkeit würde auch dazu gehören). Spiritismus erklärt diese Phänomene durch das Eingreifen der Geisterwelt auf das Diesseits. Die andere Sache, wofür Okkultismus steht, wären die „Geheimwissenschaften“, also Magie, Alchemie, Dämonologie usw.
Ich stimme Rico zu, daß es gefährlich werden kann, wenn Jugendliche Okkultismus betreiben und nicht die Hintergründe verstehen. Nämlich z.B., daß beim Glasrücken kein Geist (gut oder böse) das Glas rückt, sondern das Unterbewußtsein eines oder mehrerer Rücker, die die fragliche Information unbewußt wissen; somit können auch keine zukünftigen Ereignisse vorausgesagt werden. Und hier besteht die Gefahr, daß sich die Leute von ihrer Unwissenheit abhängig machen, die „Geister“ werden zu allem befragt; Tischrücken hingegen beruht angeblich auf unkontrollierten Muskelanspannungen und -entspannungen, die den Tisch in Schwingungen versetzen. Wenn mir nun in einem (richtigen!) Rollenspiel neben all den Magiern auch ein Priester über den Weg läuft, der mich bekehren und nur mein Bestes will (mein Gold), dann ist das doch eine wunderbare Vorbereitung auf das wirkliche Leben mit all den Religionen, die nur mein Bestes wollen, angefangen bei Bagwahn (seit kurzer Zeit aus dem Rennen – die Red.) über die katholische Kirche, die Mormonen und Mun (CARP) bis hin zu den Zeugen Jehovas (tut mir leid, Rico, aber so seh ich das nun mal!). Nur weil sich die eine Partei auf Jesus beruft, ist ihr Glauben nicht der einzig wahre („Nathan der Weise“!). Nach keltischen Überlieferungen wurde Jesus in Britannien als Druide ausgebildet! ...Lies' Dir doch einmal die Bibel durch (z.B. Offenbarung des Johannes) und streiche alle okkulten Stellen an. Okkultismus ist die Wiege der Religionen... wenn wir nun zum Thema Magie kommen, dann kannst Du gewiß sein – welchen Magier Du auch betrachtest (Merlin, Ulrich oder andere) – Jesus schlägt sie um Längen: Wasser in Wein verwandelt, Speisung der 5000, der 4000, Wiedererweckung von Toten, über Wasser wandeln, Sturm beruhigt, etc., etc...
Weiterführende Fragen, wie „Kann es das Gute ohne das Böse geben?“, „Sind Gut und Böse nicht eine Einheit?“, „Ist Gott also gut und böse?“ sind berechtigt! Ob Ihr hier nun Abstriche in der Motivation machen sollt? Vielleicht, wenn sich die Software zu stark an der Realität orientiert, die Atmosphäre zu nervenaufreibend ist und gleichzeitig Realitätsverlust droht. Als jugendgefährdend empfinde ich diese Spiele nicht. Wer zu sehr mitgeht, wird sie wohl von sich aus meiden.
Daniel

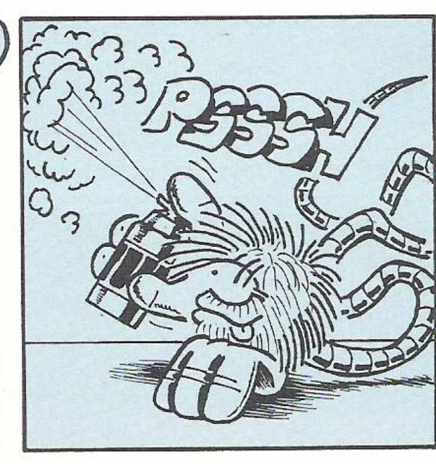
„Traurig, traurig“

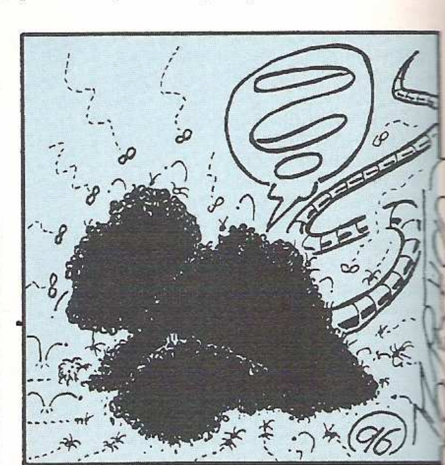
Meiner Meinung nach ist die ASM so etwas wie die Bildzeitung der Computerscene. Dies ist wohlgemerkt eine Feststellung und keine Kritik! Aber ich muß schon sagen, daß sie mir voll zusagt! (die ASM, nicht die Bildzeitung!)
Nun den Grund meines Schreibens:
1.) Was mich vor allem nervt, sind diese ewig jammernden, armern Schüler, die in den Kleinanzeigen um Computer betteln. Ich finde das schlicht gesagt eine Frechheit, denn wer verschenkt schon seinen Computer, für den er lange und hart gespart hat? Also, ich nicht! Wenn diese Leute so arm sind, müssen sie sich ein anderes Hobby suchen, denn auch wenn man die ganzen Hardwareteile besitzt, muß man noch immer Unmengen Geld ausgeben für Disketten, Software, ASM... Aber für solche Sachen habe die armen Schüler dann Geld! Traurig, traurig, traurig!
2.) Könnt Ihr mir die Bewertung des Spiels „Law of the West“ mitteilen, oder wurde es indiziert?
3.) Ich besitze einen PHILIPS VIDEO MONITOR CM 8500. Kann man einen AMIGA 500 an ein solches Gerät anschließen?
Das wär dann auch schon alles! (endlich)
PS: Donald Bug war besser als Space-Rat!
Chris Reuter

(Anm. d. Red.: 2.) Law of the West war ganz witzig, die genaue Bewertung konnten wir leider nicht mehr auftreiben. Indiziert ist es unseres Wissens nach nicht. 3.) Keine Ahnung, was der CM 8500 für Anschlüsse hat. Schau' Dir am besten erst die Anschlüsse des Monitors und dann die Anschlüsse des Amiga (im Laden) an.)











„Laßt es!"

Liebe Leser, Cracker, Raubkopierer und Programmierer. Bitte laßt das Nörgeln an dieser wirklich guten Zeitschrift sein. Sie tut nun wirklich alles, um den Ansprüchen der Leser gerecht zu werden. Und ich finde, diese Zeitschrift hat dafür ein dickes Lob verdient. Aber trotzdem könntet Ihr (Manfred und der HÜBSCHERE Rest) endlich mal Fantasyposter herausbringen. Ich finde zum Beispiel das Bild auf der letzten Seite der Ausgabe Nr.9/1989 dafür genau richtig. Apropos letzte Seite. Was sollte das denn mit der Zigarettenwerbung bei Ausgabe Nr.1/1990? Das war der letzte Mist, den Ihr dort gemacht habt! Also, laßt diese blöde Werbung für Zigaretten weg. In letzter Zeit fällt mir auf, daß das Cover sehr gut aussieht. Also nicht von diesem Stil abweichen. Ich bin auch der Meinung, daß zu selten die Meinung unter einen FEEDBACKbrief geschrieben wird. Also mehr Meinung, Herr Manfred. Aber Deine Fotos können so auf der dritten Seite bleiben, nur ein bißchen mehr Hintergrund, wenn ich bitten darf.
So, ich glaube das reicht fürs FEEDBACK.

T.S.B. S.P.

(Anm. d. Red.: Besten Dank für das Lob! Die Poster werden auch in Zukunft spielbezogen bleiben. Fantasyposter gibt es bereits in rauhen Mengen, da müssen wir nicht auch noch welche abdrucken. Aber wer weiß, vielleicht wird ja unser Titelbild mal einen Tick in die Richtung gehen. Tja, die Zigarettenwerbung soll wahrscheinlich Leute zum Rauchen anregen (wegen Freiheit, Abenteuer, verstopften Toiletten etc.). Ich sag's Euch: Laßt es! Es bringt nichts! Man gibt eine Menge Geld aus, stinkt, bekommt gelbe Finger und tausend ekelhafte Krankheiten. Außerdem verkürzen Zigaretten das Leben, und der Bundesgesundheitsminister hat endlich einmal recht, zudem wird der Hals rauh etc., etc. Also, Leute, nicht rauchen!)

„Microwelle, CPC, ..."

Ich schreibe Euch zum zweiten Mal in der Hoffnung, abgedruckt zu werden. Erstmal wieder das übliche Lob: DIE ASM IST ECHT SUPER! Doch nun zu meinen Kritiken und Vorschlägen: 1. Mehr Tests in einer Ausgabe für die Microwelle! (habt Ihr eigentlich schon Programme für den CPC bekommen?).
2. Weniger Konsolen-Tests! Am besten ganz raus! (liest doch sowieso keiner!).
3. In der ersten 90'er Ausgabe, habe ich das Poster vermißt.
4. Ich finde, Ihr solltet Donald Bug wieder reinnehmen.
5. Das Inhaltsverzeichnis könnt Ihr gleich rausnehmen.
6. Die Demo-Ecke ist echt super!
7. Bringt doch bitte wieder mal ein paar mehr CPC-Tests! (In jeder Ausgabe bringt Ihr meist nur einen CPC-Test. (wenigstens zwei könntet Ihr doch drucken!)
So, das wars! Und nun tippt Ihr hoffentlich meinen Brief ein.

Ein treuer ASM-Leser und CPC-User!

(Anm. d. Red.: 1.) Geht nicht. 2.) Stimmt nicht. 3.) Klaut nicht! 4.) Machen wir nicht. 5.) Machen wir auch nicht. 6.) Finden manche nicht (ich aber doch, ich hab' sie nämlich zusammengestellt). 7.) Können wir nicht, wenn wir keine Software bekommen. Deinen Brief haben wir auch nicht eingetippt, denn das erledigt Ricarda, die stundenweise bei uns jobbt, glücklicherweise für uns. Wir redigieren danach, und auch das ist noch stressig genug.)

„Überwundene Faulheit"

Kurz vor Jahresende, aber nicht am Anfang des nächsten Jahrzehntes (das beginnt nämlich am 1.1.91, klar?), möchte ich doch mal die Faulheit überwinden und Euch zu der wirklich gut gemachten ASM gratulieren.
Ich bin mit 47 Jahren sicher nicht der typische Leser für ASM, aber mir gefällt die Unbekümmertheit, mit der Ihr die Zeitschrift macht, also weiter so!
Ursprünglich habe ich mal (lang, lang ist es her) eine Nummer nur wegen der Tips zu einem der SIERRA-Spiele gekauft, dann habe ich die anderen Sachen teils mit Freude, teils mit Kopfschütteln gelesen. Nun aber noch ein ganz anders gearteter Hinweis zum Thema RAUBKOPIEREN:
Weil ich mal von Kollegen nach Tips zu Larry gefragt wurde, habe ich die entsprechenden Seiten aus ASM kopiert und auch später die Lösungen zu SPACE QUEST, etc.
Bin ich jetzt auch ein Raubkopierer?
Ich habe übrigens beruflich mit Groß-EDV und PCs (Wir sprechen von Workstations oder Arbeitsplatzrechnern) zu tun, und meine Meinung zum Thema Raubkopien ist ganz einfach:
Unabhängig von allen gesetzlichen Vorschriften und Kopierschutzverfahren wird weiterhin für den privaten Gebrauch kopiert werden, solange die Programme wesentlich teurer sind als die Datenträger, vgl. etwa Bücher, Compact Discs, etc.
Das kommerzielle Kopieren bzw. die Bereicherung am geistigen Eigentum Anderer wird auch in Zukunft bestraft werden.
Jeder meiner Kollegen hat garantiert für die private Nutzung Kopien von Spielen oder produktiven Programmen, aber es ist nicht vorstellbar, daß in den Firmen, für die ich arbeite, Raubkopien im Büro eingesetzt werden.
Kein ordentliches Unternehmen würde dieses Risiko eingehen!
Und nun verabschiede ich mich von Euch und beende die Nutzung meiner Kopie der Textsoftware §$%& und wende mich wieder SPACE QUEST 3 zu, welches ich mit Hilfe Eurer Tips bis zum Jahresende zu lösen hoffe.
Die Anzeigen in ASM haben mir schon manchen Zehnmarkschein gespart, weil ich so die günstigsten Läden bzw. Versender gefunden habe.
Noch ein Punkt: Der Preisvorteil des Abo ist m. E. nicht attraktiv genug, wie wäre es denn mit einer saftigen Prämie dafür?

Wolf-D. Böhrendt

P.S.: Bitte unterlegt den Secret Service nicht immer mit so komischen Mustern, er ist dann so schwer zu kopieren! Neulich mußte ich eine halbe Seite von Hand abtippen, weil die gelben Buchstaben auf grauem Grund nicht kopierfähig waren. Ein Kollege meinte dazu nur: Das sei Euer Kopierschutz, stimmt denn das?

(Anm. d. Red.: Das Kopieren von Lösungshilfen aus der ASM ist inzwischen gang und gebe. Solange damit kein Kommerz getrieben wird (was auch schon vorgekommen ist!), soll es uns nicht stören. Wir planen allerdings wirklich einen „Kopierschutz"! Wir drucken demnächst alle Karten rot auf rotem Grund, denn dann kann auch die Konkurrenz nicht mehr bei uns abschreiben! (hahaha!))

„Das und Dies"

Ich finde Eure ASM echt stark, sie kann meinetwegen so bleiben wie sie ist (bleibt sie auch, ob ich nun was sage oder in China fällt ein Reissack um). Ich möchte aber trotzdem ein paar Verbesserungsvorschläge machen:
Das Feedback und die Konvertierungen waren in Heft 2/90 absolut geil! Die Länge, der Inhalt, alles hat gepaßt. Das war in den vorherigen Heften anders. Auch der Werbungsumfang hat sich verkleinert ... Trotzdem finde ich, daß das Poster wirklich nicht notwendig ist. Es erhöht doch nur die Kosten! Außerdem finde ich, daß Ihr die Rubrik News und diese ewigen Bard's Tale-Lösungen weglassen solltet. Die kann ich langsam nicht mehr sehen. Den Secret Service hingegen finde ich sehr gut, obwohl ich manche Pokes schon habe, weil ich das Action Replay-Cartridge besitze! Ach ja, wie stehts eigentlich mit einer Komplettlösung für Zak Mc Kracken (oder war schon?) ?
So! Das war's eigentlich (oder endlich) schon, was ich zu sagen hatte. Und was lernen wir daraus:
Wieder eine Seite bestes Druckerpapier verschwendet, wieder fast eine halbe Stunde Computer, Monitor und Drucker laufen lassen, und wieder hat man sich eine halbe Stunde den Kopf darüber zerbrochen, was man schreiben soll, und wofür? Nur damit irgendso'n Hirnie von der Post, meinen Brief verschusselt oder irgendeiner der ASM-Redaktion sich ins Fäustchen lacht, den selbigen zerreißt und in den Mülleimer schmeißt?
Jetzt ist aber wirklich Schluß! Tschüß und bis zum nächsten Mal.

P.S. Michael, gib's auf! Deine Spielhallen-News liest ja eh kein Mensch!

The Viper

(Anm. d. Red.: Immer wieder Streit ums Poster... falls sich ein Trend zum Posterhaß abzeichnen sollte, werden wir natürlich drauf eingehen. Zur Zeit ist dem aber nicht so, und deshalb bleibt's. Schreibt uns doch mal wieder was Lustiges! Mit Bard's Tale sind wir fertig, wie Du sicher feststellen wirst, wenn Du den Secret Service aufschlägst. Wieso sollten wir die News rausnehmen? Ist hier der Haß im Kommen? Die Komplettlösung für ZMK hatten wir in Ausgabe 2/89. Tschüß!)









„Kopierersenf"

Als 2847. möchte ich nun auch meinen Senf zum Thema Raubkopien dazugeben:
Es wäre doch gut, wenn 2 – 3 Leute ihr Geld zusammenlegen könnten, um sich öfter mal ein Original zu kaufen, aber da ist dann noch der Kopierschutz. Besser wär es doch, wenn die Games höchstens mit einer Passwortabfrage ausgerüstet wären, man müßte sich dann eben die entsprechenden Teile aus dem Handbuch kopieren.
Noch ein Wort zum Thema Taschengeld. Wenn man davon ausgeht, daß ein Durchschnittsjugendlicher 30,00 DM Taschengeld bekommt (ich bekomme 25,00 DM), 7,50 DM im Monat für ASM ausgibt, alle anderen Hobbys sausen läßt, hat er ca. 20,00 DM im Monat über. Man könnte sich dann alle drei Monate ein Durchschnittsgame für 60,00 DM kaufen. Das sind im Jahr 4 Spiele, bißchen wenig, oder?
Wenn ich solche Briefe, wie den von Asterix of TSL lese, wird mir schlecht. Ich würde auch 10,00 DM für ein Game ausgeben, das ich eigentlich umsonst kriegen könnte, weil ich auch bei Spielen Wert auf Anleitung, Karten und andere Beilagen lege. Wenn er dann noch schreibt, daß er keine Geldprobleme hat, dann besitzt er entweder nur Raubkopien oder bekommt 100,00 DM Taschengeld. 10 Games im Monat will ja gar keiner aber, 1 wär doch nicht zuviel verlangt, und wie weit man da mit 20,00 DM kommt, weiß wohl jeder.
Wie wär's eigentlich, wenn Ihr unter jeden Brief Eure Meinung schreibt. Bei vielen Briefen vermisse ich Eure Meinung.
(der Name muß ja nicht unbedingt mit im Feedback stehen)
PS: Ich hab' noch einen Tip für den Secret Service beigelegt, kann ja mal einer an Uli weitergeben.

Michel Mohrmann

(Anm. d. Red.: Es muß nicht unter jedem Brief eine „Anm. d. Red." stehen. Gerade bei den Raubkopierbriefen wird uns das mit der Zeit etwas öde. Sollen wie immer wieder dasselbe schreiben? Der Tip ist angekommen, was kein Wunder ist.)

„Ziemlich schlimm?"

Endlich schreibt Euch endlich einmal eine Leserin (nämlich ich!). Nachdem ich einen bestimmten Leserbrief „studiert" habe, (Brief „Ziemlich schlimm" Ausgabe 2/90) mußte ich unbedingt „Dampf ablassen". Dieser Brief war wieder einmal ein Beispiel für die unqualifizierten Äußerungen mancher Leser (wobei dieser Schreiber/diese Schreiberin offenbar den Vogel abgeschossen hat):
- „...chaotisches Inhaltsverzeichnis". (Das versteht nur der Schreiber wieso).
- Weiteres Beispiel: „... von Lachkrämpfen geschüttelt." Wenn man sich dieses Geschreibsel durchliest, denkt man ernsthaft über den IQ des „Autors" nach (bei diesen Ausdrücken!?) Schließlich seid Ihr nun einmal eine lockere Computerzeitschrift. Hochgestochenes Geschwafel gibt es schließlich genug. Wem das nicht paßt, der braucht ja die ASM nicht zu kaufen (bzw. lesen).
- Die Spitze ist ja wohl der anonyme Untertitel. War der Leser/die Leserin zu feige, seinen Namen anzugeben? Einen Vorschlag zur Güte: Vielleicht könnt Ihr bei „harmlosen" Themen die komplette Adresse bekannt geben, (daß dieses bei manchen Themen (Raubkopien) nicht geht, ist mir klar).
Vielleicht veröffentlicht Ihr ja mein „Geschreibsel" (ausnahmsweise das einer Leserin).

Gudrun Albers

(Anm. d. Red.: Tja, da habt Ihr's! Leider können wir die vollständigen Adressen unter den Briefen nicht angeben, auch wenn's Euch nicht gefällt. P.S.: Ganz klar, daß wir auch Briefe von Leserinnen veröffentlichen.)

„Geistesgestört?"

Manche Eurer Leser werden mich jetzt wahrscheinlich für ein wenig geistesgestört halten, aber nach inzwischen zwei Jahren Amiga hängt er mir vollkommen zum Hals raus. Inzwischen habe ich sogar wieder meinen geliebten alten 64'er vom Staub befreit und mich mit ihm vergnügt. Dies liegt mit Sicherheit nicht daran, daß ich nicht ausreichend mit Amiga-Stuff versorgt bin, sondern eher an der Qualität der Games. Wenn nicht ab und zu einmal Spielchen wie Kick-Off, Great Courts oder Chambers of Shaolin in mein Laufwerk gelangen würden, wäre mein Amiga schon längst in Eurem Anzeigenteil gelandet. Was fällt diversen Softwarefirmen eigentlich ein, Spiele wie Ninja Warriors, Chicago 90 oder sonstigen Müll auf den Markt zu schleudern und dann noch Preise von 70 Deutschen Märkern zu verlangen. Warum werden die Fähigkeiten des Amigas nicht mal voll ausgereitzt? Aber wozu noch weiter aufregen? Ich habe ja meinen guten alten C 64! Wo ich gerade beim Aufregen bin, schmeißt endlich die DDR-Parasiten aus dem Anzeigenteil, wir kaufen uns ja auch unsere Sachen selbst. Es ist ja schon schlimm genug, daß die Mauer weg ist und wir das Pack jetzt am Hals haben! Was wollen die denn noch, unser Geld, unsere Bananen und jetzt noch unsere Computer!?!
Übrigens, zum Leserbrief „Ganz gut, aber...", möchte ich noch etwas loswerden: „Looser", wird vielleicht in Eurem schlauen Wörterbuch (oder könnt Ihr Englisch?) mit einem „o" geschrieben, aber nicht bei uns. Okay? Stellt Euch einmal vor, wir würden Eure Fehler alle berichtigen? Bitte verschont uns mit Briefen irgendwelcher Leute, welche uns Feedback für Feedback immer wieder schreiben, wieviele Programme (Raubkopien) sie besitzten, und wie schrecklich sie es finden wie teuer die Orginalprogramme doch sind. Es reicht! Berichtet doch lieber selber wieder ein wenig über die Szene, und damit meine ich keine Interviews von irgendwelchen Rechtsanwälten, sondern vielmehr Berichte über Copy-Feten usw.!
Bitte druckt diesen Brief vollständig ab!

Devil of MC

(Anm. d. Red.: Ein offener Brief (zumindest teilweise), bravo! Gleich etwas zum Englischen: Durch die Art, in der im „Ganz gut, aber..."-Brief (ASM 2/90, Seite 23) die sogenannten „Looser" angegangen wurden, fühlten wir uns zu dieser kleinen „Beschneidungsmaßnahme" angestachelt. Ansonsten kommen aber alle Leute, die „Loser" mit Doppel-O schreiben, aus Rübennasenhausen! So, nun aber zum eigentlichen Inhalt des Briefes: Manche Softwarefirmen beschäftigen nun mal ziemliche Loser-Programmierer, die den Amiga nicht richtig ausreizen können. Das gibt's überall, das wird immer so sein, zumal auch die echten Cracks ihre Tricks (verständlicherweise) nicht preisgeben. Aber keine Angst! Demnächst werden wieder ein paar hübsche Programme erscheinen. Die Ossis in den Kleinanzeigen werdet Ihr wohl mit Fassung tragen müssen – Ihr braucht auf die Anzeigen ja nicht zu antworten.)

„PC-Enttäuschung"

Ich bin Besitzer eines Commodore AT PC40-III und habe mich bisher wenig mit Computerspielen beschäftigt. Ich besaß nur den STARGLIDER 2 und die Hubschraubersimulation TOMAHAWK. Nach dem überaus positiven Bericht über FIGHTER-BOMBER habe ich mir dieses Programm freudigen Herzens schicken lassen, aber welch eine Enttäuschung! Trotz VGA-Bildschirm und 80286 Prozessor nicht das geringste Fluggefühl, die Landschaftsgrafik ruckelt extrem langsam über den Bildschirm, beim Abschuß einer Rakete fliegen zwei schwarze Quadrate langsam vom Flugzeug weg.
Mir ist unbegreiflich, wie Sie ein solches Programm so positiv bewerten konnten. Vergleicht man zum Beispiel die Grafik von STARGLIDER 2 mit dem Bomber, ist sicherlich der Vergleich zwischen Porsche und Trabbi nicht unangebracht.
In der Hoffnung, in Zukunft derartige Fehlinvestitionen durch fundiertere Berichte zu vermeiden, verbleibe ich

Hans Peter

(Anm. d. Red.: Hier liegt ja mal ein Mistverständnis vor! Der Test bezog sich auf die ST-Fassung des Fighter Bomber, die Konvertierung des PC findet sich in Ausgabe 3/90.)

„Wo war MM?"

Ich habe mir gestern zum erstenmal eine ASM gekauft und war begeistert. Ein Freund zeigte mir im Heft 12/88 die Auflösung von Zak Mc Kracken, und sagte mir, daß es auch eine Auflösung von Maniac Mansion geben würde. Doch er wußte nicht, in welchem ASM-Heft. Können Sie mir weiter helfen? Bitte. Wenn ja, nennen Sie mir bitte den ASM-Heftnamen. Vielen Dank.

Erik Wisniewski

(Anm. d. Red.: Eine etwas bessere Auflösung von ZMK befindet sich in der 2/89. Die MM-Lösung war u.A. in der ASM Sonderausgabe Nr.2.)









„Die lieben Preise"

Hier die ultimative Erkenntnis zum Thema Raubkopien: Solange Raubkopien nicht mehr kosten als den Datenträger plus ein bis zwei Mark, wird es die Dinger auch geben. Denn so weit können die Softwarefirmen gar nicht runterdumpen. Und König Kunde kauft nun mal da, wo es am billigsten ist. Übrigens – wenn die Hersteller alle pleitegehen, wie kommt es dann, daß gute Firmen (Sierra, Infogrames, u.a.) bestehen und sogar gedeihen können? Vielleicht, weil sich Qualität immer bezahlt macht? Und die Preise – die Schmerzgrenze für gute Soft ist für mich bei 20,00 DM (16 Bit) erreicht. Genauso wie bei einer LP. Die hat nämlich den gleichen Unterhaltungswert. So, das war es. Daß die ASM die beste Computer-Spiele-Zeitschrift ist, brauch' ich wohl nicht zu erwähnen – immerhin seid Ihr ja das einzig ernstzunehmende Blatt am Markt.

Mai Lin of MSEK

„Und nochmal ASM"

Obwohl dies mein wer-weiß-wievielter verzweifelter Versuch ist, ins Feedback zu kommen, habe ich noch immer nicht aufgegeben. Also, auf ein Neues:
Die Abkürzung „ASM" steht doch wohl hoffentlich noch immer für „Aktueller Software Markt" – und nicht für „Aktueller Spiele Markt", oder? Ich finde, eine ständige, umfangreiche Anwenderrubrik ist mehr als überfällig.
Zu den Programmtests: Diese sind allesamt sehr, sehr gut. Behaltet Euren lockeren Schreibstil – und schreckt auch mal vor einem ordentlichen Verriß nicht zurück! Vielleicht sollte ins Bewertungskästchen noch eine „Gesamtnote" eingefügt werden – oder könnte man diese aus der Note für das P/L-Verhältnis erkennen?
Die Comics in der ASM sind wirklich spitze. Space Rat ist allererste Sahne. Donald Bug.... naja, von der Idee her oft wirklich gut – aber die Gestaltung läßt arg zu wünschen übrig.
Nun zum ASM-Basar, bzw. der -Fundgrube: Was muß ich da lesen? DM 15,00 für 5 Poster?? Ist das nicht ein Druckfehler? Auch den Sammelordner halte ich für „leicht" überteuert, da man solche PVC-Ordner (natürlich unbedruckt) in Kaufhäusern schon für DM 4,95 bekommt – kann das ASM-Logo DM 10.00 Preisunterschied ausmachen?? Die Preise für das Computer-Haßbuch und das Secret-Service-Taschenheft sind dagegen wirklich angemessen. Warum gibt es in der Fundgrube nur CPC-Soft? Die Prämie von 5 Postern für einen neu geworbenen Abonnenten ist doch wohl nicht Euer Ernst! Ihr solltet dafür wieder (wie früher) gute Software vergeben.
Darf man in die Microwelle auch Programme einsenden, die mit Utilities oder Games-Makern gestaltet wurden (z. B. mit dem ACS, GAC oder STOS)?
Übrigens: Das neue Jahrzehnt beginnt nicht 1990, sondern (leider) erst 1991. Das zumindest sagte mir ein Fachmann. Schließlich begannen wir unserer Zeitrechnung ja auch mit 1, dem Jahr Eins, – und nicht mit Null. ... Auch zum ewigen „Kampf" zwischen so manchen ST- und Amiga-Usern möchte ich etwas hinzufügen: Der Amiga ist unbestritten ein besonders starker Spielcomputer, wofür ihn seine Entwickler ja auch prädestiniert haben. Der ST hingegen ist ein Allround-Arbeitspferd für viele verschiedene Aufgaben. Diese Polarisation besteht, und man muß eigentlich nicht mehr darüber streiten – oder?!
Eine Bitte habe ich noch: Ich bin ein großer Freund von strategie- und taktischen Gesellschaftsspielen wie z. B. „Risiko" oder „Turnier". Das Manko ist für mich dabei, daß man zum Spiel immer mehrere Mitspieler braucht. Nun möchte ich meiner Leidenschaft auf dem Computer frönen (einem 1040ST/F). Ich habe schon von vielen klangvollen Namen gehört („Kampfgruppe", „Empire", „Panzer Strike", etc.). Welche derartigen Produkte gibt es (die nicht indiziert sind), und wo kann ich ausführliche Informationen erhalten (die Geschäfte in meiner Gegend führen solche Programme nicht)?
Ach ja, noch etwas zu Euren Competitions: Einige meiner Freunde haben schon zigmal etwas bei Euch gewonnen – ich noch nie, dabei mache ich schon länger mit (seufz)! Woran kann das liegen? Vielleicht daran, daß ich Kopien der Coupons (bzw. Schnippelchen) einschicke (das darf man doch, oder?), und sie die Originale? Oder daran, daß ich stets alle Wettbewerbsunterlagen auf Blankopostkarten klebe und in einem Briefumschlag an Euch schicke (ist vom Porto billiger – ist doch möglich, gell)? Oder haben meine Freunde Euch schlicht und einfach „bestochen"?

Noch ein Wort an manche Eurer Leser: „Hackt doch nicht immer auf Manfreds Aussehen rum!!! Das nervt bestimmt nicht nur ihn, oder!?!? – Torsten Oster (Feedback 1/90) kann ich hinsichtlich ST- und Amiga-„Abstieg(!?)" nur zustimmen. ...

Mark Torben Rudolph.

(Anm. d. Red.: Ein großer Anwenderteil ist nicht mehr drin – korrekt. Bisher sind aber keine unglaublichen Proteste deswegen gekommen, außerdem stellen wir ja auch immer wieder interessante Anwenderprogramme vor.
Die P/L-Bewertung entspricht in ungefähr einer Gesamtnote.
Den Donald Dings haben wir ja so ziemlich aus der ASM verbannt, also dürft Ihr auch nicht mehr meckern, ja?
Zu den Preisen im Bazar: Solcher Ramsch kostet nun mal seinen Preis. Ein Hemd mit einem Kroko (oder Alli?) drauf kostet auch das Doppelte vom Normalpreis.
In der Fundgrube gibt's nur CPC, weil wir andere Software bisher nicht zu solchen Ramschpreisen bekommen konnten.
Die Prämie legt die Red. nicht fest. Wenn wir das nächste Mal mit unserem Chef quasseln, können wir ja mal anfragen.
Ja, zur Microwelle kannst Du auch mit Editoren erstellte Programme einsenden.
Das neue Jahrzehnt? Na, dann feiern wir nächstes Jahr einfach nochmal so richtig richtig.
Was die Wettbewerbe angeht, hast Du wohl einfach Pech, denn anders läßt es sich nicht erklären.)

„Konsolen-Tests"

Dies ist zwar mein erster Leserbrief, allerdings denke ich, daß er für die Konsolenfans besonders wichtig ist. Ich hoffe, daß sich auf diesen Brief hin noch mehr Konsolenbesitzer melden.
Es geht darum, daß in den letzten Ausgaben einige Leute fordern, die Konsolen-Tests zu reduzieren oder gar ganz abzuschaffen. Ich muß dazu sagen, daß ich einen C-64 und das SEGA Master-System besitze. Ich kenne noch einige andere Leute (welche auch die ASM lesen), die neben einem Computer auch eine Konsole besitzen.
Als die Konsolen-Tests eingeführt wurden, war ich wirklich sehr froh darüber, daß ich nun neben den Computerprogramm-Tests auch Tests für meine Konsole vorliegen hatte – und jetzt sollen diese Tests wieder abgeschafft werden?!? Ich würde das wahrlich nicht gut finden.
Außerdem gibt es sicher auch Leser, die keine Konsolen besitzen, trotzdem aber diese Tests lesen, wegen der vielen Spielhallenumsetzungen. Also, im Interesse der hier aufgeführten User: Laßt die Konsolen-Tests „drinnen". Ich verlange nicht mal, daß es in Zukunft mehr Tests für die Konsolen geben soll, aber auch nicht weniger. In der Menge in der ihr die Konsolen-Tests bringt, ist es genau richtig.
Wie auch immer, letztendlich werdet ihr euch doch zum Richtigen entscheiden – hoffentlich.

The SEGA/C-64 Club.

„Oh no!"

Nein! Auf keinen Fall! Ich will mit diesem Brief unter keinen Umständen ins Feedback der ASM. Wer will denn das schon? (Vielleicht zieht ja das) Aber ich will jetzt auch meinen Senf über die ASM loswerden.
1) Titelbild: Diese hyper-turbo-maxi-gusto-opti-geilen Cover MÜSSEN bleiben! (oder wollt ihr lieber Drucker, Disketten oder ähnlichen „Schmafu" auf der Titelseite sehen?)
2) Das Bild von Manni: Laßt es, wo es ist! (Aber Ihr könntet ja mal die Miss ASM 90 wählen und dann ihr Bild bringen)
3) Der Comic: Space Rat ist super! Aber Donald Bug vermisse ich schon irgendwie...
4) Die Tests: Gut, aber das waren halt noch Zeiten, als jeder Test noch seine eigene Farbe hatte. Hierzu noch eine kleine Frage an Volker Hug: Rechne Dir doch einmal aus, wieviele Spiele ein Redakteur im Monat testet, und wieviel Zeit dabei für ein Game übrigbleibt. Wie bitte, soll da ein derart tiefgehender Test möglich sein?
5) Feedback: Gut, aber laßt bitte die ewig langen Briefe im Original-Layout weg. Raubkopien: Keine weiteren Briefe mehr darüber, da jeder selber wissen muß, ob er sein sauer verdientes Geld für größtenteils qualifizierten Bockmist ausgeben will. Ich bin übrigens auch für einen „Hit des Monats".
6) Videospiele-Teil: hinweg!
7) Secret Service: Oh...ja... mehr! Lechz, stöhn!
8) Spielhalle: sehr gut.
9) Beziehungskiste: na, was wohl? SEHR GUT! Es wäre schön, wenn Ihr zwei Beziehungskisten im Monat einrichten könntet, und zwar zusätzlich mit den Microwellen-Stars.
10) Microwelle: Super. Aber es wäre schön, wenn Ihr Euch mal über die zwei Textspalten hinauswagen würdet! Wenn möglich, würde ich zwei oder mehr Tests sehr positiv gegenüberstehen.
11) Erscheinungsdatum der nächsten ASM: Wer, wo, was, wie?
So, das wars.

Billy

(Anm. d. Red.: Muß ja nicht zu jedem Punkt was schreiben: 9.) Müssen wir mal sehen. Es gibt nämlich auch Leute, die nicht in eine Beziehungskiste möchten. Wenn wir jemanden haben, der uns interessant genug erscheint, nehmen wir die Kiste mit. 10.) Hier tritt wieder das Problem der mangelnden Programmeinsendungen zutage. 11.) Das Erscheinungsdatum der ASM ist wieder auf der letzten Seite. Hurra! Böllerschüsse!)

„Verschollene Person"

Ihr habt sicher geglaubt, es würde niemand bemerken. Fehlanzeige, ich bin Euch auf die Schliche gekommen. Also gesteht endlich: Wo ist Martina Strack?
Es gibt nur eine Möglichkeit, Manfred hat sie beiseite geschafft, weil sie Ihm an Schönheit ebenbürtig war. Sollen die Zeiten, als ihre Augen die erste Seite des Feedbacks schmückten, denn für immer vorbei sein?
Überhaupt scheint es in Eurer Redaktion einige personelle Änderungen gegeben zu haben. Stellt die neue Red. doch irgendwann mal vor.
P.S.: Da ich Stammleser bin und seit heute Abonnent, steht ja wohl außer Frage, daß dieser Brief abgedruckt wird. Außerdem muß der Fall „Martina Strack" aufgeklärt werden, selbst wenn Manfred für dieses Verbrechen in Zukunft seine Games im „Knast" testen muß.

METHUSALEM

(Anm. d. Red.: Niemand wird seine Games in der Zelle testen müssen, weil Martina sich ganz einfach für ein Angebot eines anderen Arbeitgebers entschieden hat (was ich bei unseren Gehältern gut verstehen kann...). Der Redaktionsstamm besteht zur Zeit aus folgenden Leuten: Manfred (Boss), Bernd (stellv. Boss), Michael (Microwelle, Spielhalle, Tests), meiner Wenigkeit (Secret Service, Feedback, ab und an ein Test), Torsten (Konsolen, Tests), Sandra (Tests) und Hans (Tests). Gelegenheitsloser sind Peter, Gabi, Otti und Klaus, die aber hauptsächlich an anderen Projekten arbeiten. Allens Chlor?)

„Verschollenes Programm"

Ich bin seit der Ausgabe 8/86 begeisterter ASM Leser! Ich schreibe zum ersten Mal, und ich hoffe, Ihr könnt meine Frage beantworten. Ich habe in der Ausgabe 5/Mai 1987 auf Seite 48, unter NEWS, einen Bericht über das Spielhallengame „JACKAL" gelesen. Darin stand: „In den nächsten Wochen wird ein Programm auf dem Markt erscheinen, das sich als Adaption des bekannten Kriegs- u. Ballerspiels JACKAL aus den Spielhallen versteht, WAR PATROL. (Amiga)." Allerdings warte ich jetzt schon 2 1/2 Jahre auf die Veröffentlichung. Ist das Spiel von der BPS beschlagnahmt worden? Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir Näheres über WAR PATROL mitteilen würdet.

Wolfgang Stein

(Anm. d. Red.: War Patrol ist unseres Wissens damals wegen der drohenden Indizierung zurückgezogen worden.)

„Sound-Ecke"

Der Grund meines Schreibens ist Eure DEMO-ECKE. Ich finde es wirklich gut, daß Ihr den Leuten eine Chance gebt, ihr Können zu beweisen. Außerdem empfinde ich eine Bewertung – egal welcher Art – immer als Anregung, noch besser zu werden.
Nun möchte ich gerne wissen, ob es möglich wäre, eine SOUND-EKKE einzurichten, in der Ihr (Euch zugesandte) Musikstücke testet. Ich persönlich arbeite mit dem Oktalyzer und möchte gerne wissen, ob meine Leistungen nun wirklich gut oder eher mittelmäßig sind.
Nun noch eine Frage:
Wenn Ihr meinen Wunsch verwirklicht, würde ich Euch ein mit OKTALYZER erstelltes Musikstück zusenden. Kann ich dann davon ausgehen, daß Ihr das Programm besitzt, und ich Euch nur die Diskette mit dem Song zuschicken muß?
Abschließend möchte ich mich noch an die ASM-Leser wenden, die dauernd über Manfreds Fotos (Titelseite) meckern.
Ich finde ein solches Verhalten gelinde gesagt SKANDALÖS. Sowas kann doch nur von Minderwertigkeitskomplexen zeugen. Beispielhaft finde ich von Manfred, daß er solche Briefe veröffentlicht.
So, nun ist aber Schluß. Ich hoffe, Ihr antwortet in einer der nächsten Ausgaben.

Michael Walk

(Anm. d. Red.: Eine Sound-Ecke ist an sich keine schlechte Idee, nur hätten die anderen Leser relativ wenig davon (Screenshots von Musikstücken?). Ein weiteres Problem wäre auch die Bewertung der Qualität eines Musikstücks. Was ist gut? Die Geschmäcker gehen doch recht weit auseinander. Wir haben natürlich nichts dagegen, wenn Ihr uns eigens erstellte Musikstücke (und Demos!) schickt, weil uns jeder Anlaß zu einer Pause höchst gelegen kommt.)

„Laber-Leser"

In der Hoffnung, mit diesem Brief ins Feedback zu kommen, versuche ich nun mein Glück mit einem „Leser-Laber-Brief"!
Ich besitze einen Amiga 500 mit 20 Megabyte Erweiterung und einer Datasette. Ich spiele gerne Spiele wie: „xxx" (indiziert), Hau Rübe ab, Schlag mich und „xxx". Ich bin 500 Jahre alt und habe einen Kühlschrank mit Floppy.
Nun meine Bewertung zur ASM (ohne Schmarrn):
Titelbild: Ganz gut.
Feedback: Manchmal etwas langweilig.
Tests: Gut geschrieben.
Blickpunkt: Na ja.
Kleinanzeigen: Zu lang in der Seitenzahl.
Konvertierungen: Gut gemacht.
Preis: Sehr hoch, wenn man sich auch mal die viele Werbung in ASM anschaut.
Tips u. Tricks: Wie wäre es, wenn Ihr die Tips man ausprobiert. Nichts geht.
Übrigens: wenn man bei dem Spiel Space Ace auf dem Amiga die Tasten Amiga, Control und Amiga gleichzeitig drückt, seht ihr eine Hand mit einer Diskette!
So, das war's.
Ach, noch etwas. In einer Eurer Ausgaben schreibt Ihr im Feedback, daß Redaktion mit Anzeigen stricht getrennt sind (12/89, Seite 19). Das heißt, daß ein Versand nicht weiß, ob eine Anzeige lohnenswert ist, da Ihr das Spiel vielleicht ja schlecht bewertet. Wie kommt es aber, daß nach einigen sehr gut abgeschnittenen Tests gleich eine Seite danach die Werbung für dieses Spiel kommt. Beispiel: „X-Out". Wie geht das? Dann hat die Werbung also doch etwas mit der Redaktion zu tun. Oder? Sehr verdächtig. Das riecht nach Bestechung. Hoffentlich gebt Ihr Antwort.
Nochwas. Wenn eine Firma ein Spiel herstellt, und sie weiß, daß das Spiel Müll ist und will nicht, daß dieses getestet wird, wie kommt Ihr dann an dieses Spiel?

Michael Küffner

(Anm. d. Red.: Ach, man kann schreiben, was man will, Ihr versteht es falsch. ASM 12/89, Seite 19: Hiermit wollten wir Euch klarmachen, daß nicht die Redaktion bestimmt, wieviel (und welche) Werbung (denn darum ging es in den Schreiben aus dieser Zeit) ins Heft kommt. Glücklicherweise können wir manchmal mit der Anzeigenabteilung verhandeln, WOHIN die Werbeseiten sollen. Bestechung? Schön wär's! Dann könnte ich mir endlich ein zweites Tape, eine Fostex, einen guten Roland (oder Korg oder Yamaha oder Akai oder...) zulegen und müßte mich weniger mit der mangelnden Panorama-Fähigkeit dieses verdammten XXXXX-Keyboards rumärgern.
Wenn ein Spiel bei uns nicht eingeht, besorgen wir es uns eben aus dem Handel – so einfach geht das! Nichts funktioniert? Du meinst doch sicher die Pokes für den Amiga, bei denen steht, daß sie für den C-64 sind...)

„Software-Tip"

Achtung, Comuter Freaks
Ich lese seit 8/89 Eure ASM. Hier ein Softwaretip. Bei Saturn habe ich eine ganze Menge Software für DM 20 entdeckt. Wie zum Beispiel Typhoon Thompson oder Soccer Maneger Plus; beide getestet in 2/90. Bloodwych hat übrigens auch nur DM 20 gekostet.

Daniel Halama

(Anm. d. Red.: Falls dies keine Ente ist, können wir solche Preismaßnahmen nur begrüßen.)

„Heavy Metal!"

Eure ASM (Alle suchen Manfred) ist super...bla...bla...bla astrein...-bla...bla...bla (laber, erzähl, beschwichtige).
Aber was zum Nörgeln findet man immer! Was hat sich Michael dabei gedacht (Wutausbruch)? Bei seinem Testbericht über Ninjawarriors setzt er doch als Überschrift HEAVY METAL NINJA ein! Bei solch einem Game ist das eine Beleidigung für jeden Heavy und Rocker. Ich erwarte eine der üblichen Ausreden – Was sonst?!?
Man was anderes! Nehmen wir mal an Ihr bekommt ein echt gutes Game in Eure Microwelle, würdet Ihr diesem Game auch einen Hitstern geben, wenn es ihn verdient? Wenn ja, wärs nicht schlecht. Wenn nein, warum nicht? Dat wars zum Thema Microwelle!
Auf Manfred will ich gar nicht weiter eingehen. Würde ich mich der momentanen „Mach Manni fertig"-Mode anpassen, müßte ich zum Bleistift sagen „Der Typ gehört nach Amsterdam" oder „Der Manni ist ein Fall für die Drogenfahndung" oder Ähnliches...aber so bin ich nicht. Ganz im Gegenteil, ich verteidige den Manni sogar noch! Der hat doch nur so dicke Augen, weil er den ganzen Tag (und Nacht) die neuesten Spiele testet und keinen Schlaf findet (Oder der kriegt immer eins von Martina auf Auge, wenn der sie anbaggert!)

ohne Namen

(Anm. d. Red.: Ausreden? Haben wir nicht nötig! Der Text heiß HEAVY METAL, weil der Ninja aus METAL ist, und METAL ist bekanntlich (wenn's nicht gerade Alu ist) HEAVY. So einfach ist das!
Stell' Dir mal vor, wir hätten ein Spiel in der Microwelle, würden ihm einen Hitstern geben und es selbst vertreiben – alle würden ankommen und uns übelste Eigenwerbung vorwerfen. Manfred ist verheiratet – der würde wohl eher von seiner Frau was aufs Auge bekommen.)

„Ausschreitung?"

Da wir Ihre wirklich einmalige Zeitschrift schon seit einigen Jahren beziehen, wollen auch wir mal unseren Beitrag zum Feedback geben. Wir von der COBRA Crew (hat nichts mit Stallone zu tun), wollen mit diesem Schreiben einmal etwas anderes als Euren Chefredakteur oder das Cover oder den ewigen „Krieg" zwischen den Amiganer und Atarianern ansprechen. Wir finden, daß sich private Meinungen wie z.B. die von Herrn Oppermann nichts in Eurer Beziehungskiste zu suchen haben. In der Ausgabe 2/90 druckten Sie nämlich unter dem Punkt „Was mögen Sie nicht?" die private Meinung von oben genannten Herrn über eine Partei ab, der einige von unseren Mitgliedern ebenfalls angehören. Was haben solche Meinungen in einer Software-Zeitschrift zu suchen? Mischt sich Ihre Zeitschrift nun auch in politische Belange ein? Wir hätten gedacht, daß sich Ihre Zeitschrift hauptsächlich auf Software-Tests und die Belange der User bezieht. So weit, so schlecht. Nachdem wir nun unsere Meinung gesagt haben, hoffen wir, daß sich solche Ausschreitungen nicht nochmal wiederholen. Wir wünschen Ihnen und Ihrer Zeitschrift für die Zukunft alles Gute.

COBRA Crew

(Anm. d. Red.: Was wollen Sie (oder Ihr?) mit diesem Brief bezwecken? Seit wann ist eine Ausschreitung, seine Meinung frei zu äußern? In der Beziehungskiste finden sich nun mal auch private Ansichten der jeweiligen Personen wieder. Es ist klar, daß die Meinungen anderer einem nicht immer gefallen können, aber muß man sich gleich empfindlich berührt fühlen? Ich (U.M.) sage jetzt meine Meinung: Die Republikaner wäre die letzte Partei, der ich meine Stimme geben würde! Na und? Wird jetzt etwa jemand auf mich angesetzt?)

„Wann?"

Ich habe nur eine kleine Frage: Wann wird es „It came from the Desert" auf dem C-64 geben?

Björn Mahl

(Anm. d. Red.: Ist bisher nicht angekündigt.)

„Die größten Raubkopierer"

In fast jeder Zeitschrift wird darüber gesprochen: Das Raubkopieren. Leider wird es all zu oft nicht genug betont, welchen Schaden man damit anrichten kann. Aber wieso gibt es denn eigentlich Raubkopien? Leider ist es oft der Fall (so wie bei mir), daß man ins Computergeschäft geht, wo man (den eigenen Compi gekauft hat) und dann live miterleben kann, wie Raubkopien gemacht werden. Ich habe mich vor einiger Zeit in mehreren Luxemburger Computerläden umgesehen, und mußte feststellen, daß diese oft die größten Raubkopierer sind.
Ein Sprichwort sagt, man solle das Problem bei der Wurzel nehmen, nur so könnte man es vernichten, und so müßte man es auch hier tun. Was tut das denn schon, wenn ein einzelner Raubkopierer erwischt wird, zehn treten an seine Stelle! Man müßte bei den Großen anfangen, das Problem zu beseitigen. Wenn man das nicht tut, wird man das Problem nie in die Hand bekommen.

Ein enttäuschter Raubkopierer.

(Anm. d. Red.: Eins ist uns bei Deinen Ausführungen nicht ganz klar. Wird in den Läden kopiert, oder kopieren die Angestellten der Läden selbst? In beiden Fällen sollte dies eingestellt werden, aber nur in einem der beiden Fälle kann man die Läden dafür angehen.)



„1. Thema: Phantastereien“

Ich bin ein Fan von allem, was mit Fantasy zu tun hat, habe aber trotzdem (oder deswegen!?) starkes Interesse an wissenschaftlichen Problemen, nicht zuletzt an ökologischen und gesellschaftskundlichen. Ich habe mich über die Perspektiven unserer realen Welt, wie ich meine, gründlich genug informiert (es ist ja auch heute gar nicht so einfach, sich diesen Informationen zu entziehen), aber müssen denn bekannte Dinge bis zum Exzeß durchgehechelt werden? Davon wird nichts besser, man sollte sich statt dessen in Erinnerung rufen, daß Erkenntnisse in guten Willen und guter Wille in Taten umgesetzt werden muß. In einer durchsichtigen, entzaubert scheinenden, aber komplizierteren Welt ist das Realisieren und Nachvollziehen von Traumbildern nicht Zeitverschwendung, sonder notwendiger psychischer „Ausgleichssport“. Den Menschen das Recht auf Träume mehr oder weniger abzusprechen, wäre grundverkehrt, denn wenn erhöhter Bedarf danach besteht, hat das gute Gründe. Dies ist aber keine Krankheit, denn dann wäre auch der Widerpart, der Rationalismus, krankhaft.

2. Thema „okkulte Software“:

Und ich dachte, Fundamentalismus wäre eine Domäne des Islam! Nicht genug, daß man den Usern die Fähigkeit abspricht, zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden zu können: Offensichtlich ist vor dem Zugriff selbsternannter Moralprediger (Entschuldigung!) so ziemlich nichts mehr sicher. Man kann von zwei verschiedenen Voraussetzungen ausgehen:

a) Es gibt weder das festlegbare „personifizierte Böse“, noch Magie, etc. (wovon ich persönlich überzeugt bin). Dann ist Beschäftigung mit solchen Dingen nicht weniger harmlos als irgend eine andere Form von Unterhaltung, es sei denn, die Sache wird vom Einzelnen dennoch ernst genommen und gleitet in Satanskult ab – aber doch nicht bei der spielerischen Beschäftigung am Computer! Dann müßte z.B. der Wehrdienst erst recht aus Wehrdienstleistenden kaltblütige Killer machen!!

b) Auch wenn eine böse Macht doch existent sein sollte, ist nicht einzusehen, warum der Mensch durch Rollenspiele mit "okkulten" Inhalten von Gott ferngehalten und in die Abhängigkeit Satans getrieben werden sollte, denn schließlich sind mir nur Adventures bekannt, in denen man auf Seiten des GUTEN kämpft, wenn nicht eine ganz andere Philosophie (z.B. indianische wie bei Dungeon Master, bei der nicht Zweiteilung der Welt, sondern das kosmische Gleichgewicht im Vordergrund steht) einfließt. Der Kampf gegen den Teufel in seinen verschiedenen angeblichen Erscheinungsformen (wenn nötig, mit handfesten Argumenten) sollte übrigens nach der mittelalterlichen Lehrmeinung der Kirche (von der ich hoffte, sie sei endlich überwunden) eine positive Handlungsweise sein.

3. Thema „angestaubtes Spielprinzip“:

Zum Beispiel Targhan: Gute Grafik, spielt sich besser als Brimborian (falls ihr damit das von Psygnosis meint!), wenn ich auch zugebe, daß hinsichtlich der verfügbaren Aktionen und der Komplexität einige Mängel festzustellen sind, aber wenn man bedenkt, daß häufig manch altes System in neuer Verpackung trotzdem genauso stark motivieren kann, hätte das Spiel schon etwas besser wegkommen können. Die Ansätze (Kombination: Action+Adventureelemente) sind jedenfalls entwicklungsfähig.

4. Ich hätte gern gewußt: Wann kommt endlich „CHAOS STRIKES BACK“ für Amiga? Muß ich wieder so lange auf die Konvertierung warten wie bei Dungeon Master?

5. Nicht irre machen lassen von Leuten, die an umfangreichen Lösungen zu einigen Spielen herummäkeln, es sei denn, jemand schafft es, die Lösung von Bard s Tale III auf eine Seite zu reduzieren, ohne Wesentliches auszulassen!

Lord of the Rings

(Anm. d. Red.: Kann schon sein, daß das noch ein wenig dauert. Genaues wissen wir auch noch nicht... Bei Targhan bezogen wir uns auf das indizierte Brimborian von Palace.)

„Modem-Seite?“

Zunächst möchte ich die ASM-Redaktion zu ihrem Entschluß beglückwünschen, sich zum Thema Postspiele geäußert zu haben. Ich habe schon mit dem Spielleiter von „The Ashes of Empire“ Kontakt aufgenommen und verspreche mir von dem nun folgenden Spiel interessante Erfahrungen (hoffentlich überlebe ich meine erste Partie wenigstens!).

In der ASM 11/89 (S. 21) äußerte sich ein(e) Leser(in) zum Thema Modem-Beam. Auch ich möchte mich an dieser Stelle (..in diesem, unserem Lande..) für eine Spezial-Interest-Seite mit dem Thema Mailboxen aussprechen (...).

Fred Rathke

(Anm. d. Red.: Das allgemeine Interesse an einer Modemseite ist nicht besonders groß. Eine solche Rubrik wird wohl in absehbarer Zeit nicht bei uns einziehen.)

„Irrational“

Immer wieder lesen wir im Feedback Beiträge, die sich mit dem Raubkopieren beschäftigen. Eines ist fast allen gemein: sie wollen das Raubkopieren unterbinden. Daß damit kein Problem beseitigt wird, eher neue geschaffen werden, wird niemandem klar. Weiterhin sind die meisten Vorschläge extrem irrational:

Wenn z. B. eine Art Gema Gebühr auf Disketten erhoben wird, werden BASF, Boeder, etc. protestieren, weil der Umsatz sinkt. Außerdem würde man sich dann halt aus dem Ausland Disks besorgen. Warum soll eigentlich etwas geändert werden? Es läuft doch alles wunderbar. Günther G. aus M. hat sein Auskommen, die Cracker, Swapper und Spreader können leben, der „Verbraucher“ kann auch nicht klagen. Und die Deutsche Bundespost? Die könnte dann außer DBP TELECOM Vergleich anmelden! Die Hardware-Hersteller würden ebenfalls weniger einnehmen, denn die meisten Computerkäufe werden ohne Softwarekosten geplant. Was soll's also? Die auf ganz natürliche Weise gewachsenen Strukturen können nicht einfach von heute auf morgen verändert werden. Die Szene ist nun einmal so, wie sie ist! Und daran wird und darf man nichts ändern. Man sagt ja, Softwarehäuser haben große Schäden durch nichtgekaufte Programme. Ist dem so? Nein! Oder würde sich der „arme Schüler“ das teure DTP-Programm kaufen, oder jeden Monat 10 neue Spiele bekommen? Es gibt also keine Betrogenen. Außer vielleicht die Programmierer, aber die könnten ja auch Intros und Demos programmieren. Fazit: Laßt doch alles beim Alten. Das Computerhobby ist zu schön, als daß man was ändern sollte.

The Black Monks, i.A. MnemoTron

(Anm. d. Red.: Sorry, aber so viele unbelegbare Argumente haben wir schon lange nicht mehr auf einem Haufen gesehen.)

„Festplatte“

Ich habe in der ASM 2/90 den Test von "INDIANAPOLIS 500„ gelesen und war sofort begeistert von diesem Spiel. Nun besitze ich aber nur einen 8 MHz EGA-XT und nicht wie Ihr einen AT. Ich möchte jetzt von Euch wissen, ob dieses Spiel auf meinen XT auch schnell genug ist und nicht wie eine lahme Ente über den Bildschirm kriecht.

Außerdem habt Ihr geschrieben: „INDY 500 von ELECTRONIC ARTS gehört einfach auf jede Festplatte eines MS-DOS Rechners“. Soll das heißen, daß „INDY 500“ nur auf Festplatte läuft? Ich habe nämlich keine.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir diese 2 Fragen beantworten könntet. Ich habe diesem Brief einen adressierten und frankierten Rückumschlag beigelegt. Ihr könnt diese Frage natürlich auch im Feedback beantworten.

Johannes Kückens

(Anm. d. Red.: Zuerst ein allgemeins Anliegen von uns: Wir können Briefe mit Rückumschlag nicht beantworten. Bitte schickt uns kein Rückporto und keine frankierten Umschläge! Zu Deinen Fragen: Indy 500 läuft ohne Festplatte und dürfte auch ohne AT ziemlich flott sein. Am besten läßt Du es Dir auf einem entsprechenden Rechner vorführen.)

„Endlos okkult“

Als in der letzten ASM Rico Valsangiancomo über okkulte Software schrieb, dachte ich mir, daß auch ich mal etwas über dieses Thema sagen bzw. schreiben sollte. Was er über die genannten Spiele schrieb (besonders die „Dungeons u. Dragons“-Serie) kann man eigentlich so stehen lassen. In diesen Spielen wird der Okkultismus verherrlicht, und das auf sehr spannende Weise. Nun ergibt sich aber die Frage: In wieweit beeinflußt so ein Spiel den Freak vor seinem Computer. Ich persönlich halte die meisten Spiele für ungefährlich, da sie für mich nur einen Platz neben Büchern und Filmen einnehmen. Ich glaube aber, daß so ein Spiel gefährlich wird, wenn der Spieler nicht mehr Spiel und Realität trennen kann. Wenn jemand sein eigenes Leben nur noch langweilig findet, weil er nur noch Erfüllung in den Adventures sucht, wird so ein Spiel zur Droge und Abhängigkeit, oder schlimmeren. Das kann aber jeder nur selber beurteilen, wenn er ehrlich zu sich selbst ist. Ich kenne einen wiedergeborenen Christen, der selber „Dungeons u. Dragons“ in einer Gruppe spielt. Er hat die Freiheit dazu, ohne in eine Abhängigkeit zu fallen. Eigentlich ist es schade, daß so viele Adventures auf okkulten Grund programmiert werden. Ich persönlich kenne einige User, die gerne auch mal ein Adventure mit biblischen Hintergrund spielen würde. Denn glaubt mir Freunde, die Bibel ist voll von spannenden Begebenheiten. Aber hier sind wohl die Programmierer gefragt.

Zum Schluß sei noch gesagt, daß ich die ASM echt gut finde (aber ich glaube, das wißt Ihr schon selber).

Georg Fündgens

„Layout und anderes“

Ich fange gleich an zu meckern. 1. Mehr Screenshots (für jede getestete Version mindestens ein Foto!) 2. Manni sieht doch ganz normal aus, aber beim Foto in der Ausgabe 1/88 habe ich am längsten gelacht. 3. Das Inhaltsverzeichnis müßte neu layoutet werden. (Vorschlag: Überschrift kleiner, Bild in der Mitte weg, Spacerat (gut) dorthin, und im Vorwort Bilder auch von anderen Redakteuren hinlayouten (oder so). 4. Mehr C-64 (kommt in letzter Zeit zu kurz). 5. Das Cover ist doch nett! Was meckern denn so viele? 6. Postspiele: Gibt es sowas in ÖSTERREICH? 7. Auslandspreise in den Tests wären gefragt. 8. Da ich STAR-WARS-Fan bin, will ich ein Poster von der STAR WARS Trilogy (bitte, bitte!). 9. Okkultismus: Was wäre Bards Tale ohne Zaubersprüche? Nichts! (MIBL; DMST, SHSP, und weg sind sie!) 10. Was hatte die „30 Games on CD“ in der Adventure Corner zu suchen? 11. Schreibstil: Manchmal schreibt Ihr einen Blödsinn zusammen, aber sonst ist er ganz nett.

12. Konsolentests brauch ich nicht.

13. Aktualität: Steel Thunder hatte ich schon lange vor dem Test, wo bleibt der Test von Battle-Chess für den C 64? 14. Softwarepreise: In Deutschland schon zu hoch, in Österreich fällt man beim Lesen der Preisliste in Ohnmacht ... (siehe Brief von TG from Klagenfurt/A.). Zu den Themen Naziware und Raubkopien schreib ich nichts, das machen dann andere. Ich habe auch noch nichts Braunes gespielt. Schreibt auch weiterhin die Namen der indizierten Spiele wie zuletzt (Bsp.: Unternehmen Gans), damit man weiß, was man in Deutschland nicht spielen darf.

ACOM of ARIXXION

„7-Punkte-Plan“

Nichts für ungut, zur Sache: 1. Wie Ihr gerade gemerkt habt, ich bin ein Österreicher. Es ist wirklich schlimm, in Österreich Originalsoftware zu kaufen, aber ich kann mich mit meinem Wort nur an alle österreichischen Leser wenden! BESTELLT die Programme doch in der BRD, kommt WEIT billiger und funktioniert auch hundertprozentig! (KEINE WERBUNG) 2. Und nun ein großes Lob: Euch (ASM) gebührt ein ... nein, zwei OSCARs! 3. Übrigens, das Foto von Manfred find ich O.K.! 4. Zum Feedback Ausgabe 2/90: Eine Seite, nein, zwei ... drei ... vier ... fünf ... sechs ... WAHNSINN, ganze sieben Seiten, echt super! 5. Könnt Ihr eigentlich die Adressen einiger Feedback-Autoren abdrucken? (Ich würde Ihnen gerne einen netten Brief schreiben.) 6. Für was sind Postspiele überhaupt? Etwa für Leute, die sich keinen Compy leisten können? Gibt es sowas auch in Österreich? 7. Zu allerletzt: WAS ist bloß mit den Karten zu INDY III in Ausgabe 2/90 los, etwa verschlampt? Ich hoffe nicht!
Anmerkung zur Überschrift: BITTE ... druckt endlich einmal meinen Brief ab, als kleines Dankeschön werde ich mir dafür nächstesmal zwei Hefte statt einem kaufen ... O.K.

Mister Zero

(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Mister Zero, mit Freude haben wir Ihr Angebot zur Kenntnis genommen. Als kleines Entgegenkommen unsererseits haben wir Ihren Brief vorweg schon einmal abgedruckt. In diesem Zusammenhang möchten wir Sie bitten, den Beleg über den Kauf zweier Exemplare der Zeitschrift „Aktueller Software Markt (ASM)“ baldmöglichst nachzureichen. Wir stehen Ihnen gern zur Verfügung und hoffen auf weiterhin gedeihliche Zusammenarbeit (geifer, gier). Ihr Tronic-Verlag.)

„Routine-Frage“

Gerade habe ich die Ausgabe 2/90 vor mir, Feedback gelesen, Kleinanzeigen durchgesehen, Tests kurz angeschaut, nicht schlecht. In überzogener Lobhudelei oder Kritik will ich mich nicht üben, davon bekommen Sie sicherlich mehr als genug. Kurz und bündig gesagt, die ASM gefällt mir gut. Jetzt zu meinen Fragen:
1. In den Kleinanzeigen ist vielfach folgendes zu lesen: „Verschenke AMIGA, C 64, etc. an den xten oder soundsovielten, der mir 10,00/ 20,00 DM (Schein) zuschickt.“ Was ist das denn? Ich glaube kaum, daß jemand einen Amiga für 'nen 10er oder ähnlich „verschenkt“. Gibt's davon Erfahrungswerte oder Berichte?
2. Konvertierungen – diesmal anders; manche Computer haben von Haus aus keine Peripherie mitbekommen (Interfaces/Floppies/ etc.) und laden die Programme von Cassetten. Ärgerlich und zeitraubend. Wenn nun jemand was von MC versteht und die Laderoutinen, entsprechend seinem optionalen Diskettensystem, umschreibt und damit das/ein Programm, speziell ein solches mit mehreren nachzuladenden Leveln, voll von Disk lauffähig macht? Ist das Piraterie? Eigentlich doch mehr Selbsthilfe, denn die Softwarehäuser scheren sich ja nicht (oder ganz ganz selten nur) um optionale Geräte und bringen Programme im Standardmedium. Das kann ich auch aus deren Sicht verstehen (Kosten/Umsatz/ Stückzahl), aber individuell gesehen sind die Standardmedien (Cassetten) eben nicht zufriedenstellende Lösungen für einen schnellen und sicheren Lade-/Sicherungsbetrieb.
Das war's dann auch schon. Ich möchte Sie dann noch bitten, meinen Namen/Adresse nicht mit zu drucken, da ich mich dem unter 2. genannten Punkt widme und keinen unerwünschten Besuch haben möchte. (Ich tausche und verkaufe nicht.) Herzlichen Dank für die Zeit, die Sie dem Brief zum Lesen widmen. Weiter so mit der ASM, alles Gute und mit freundlichen Grüßen.

M.N.

„Bekiffte Briefe“

Lassen wir das übliche Geschnulze darüber, daß die ASM die beste Zeitschrift ihrer Art sei. Wem sie nicht gefällt, braucht sie ja nicht zu kaufen! Jeden Monat freue ich mich auf das Erscheinen der ASM. Allein schon, weil ich das Feedback turboaffengeil finde. Was ich hasse: Möchtegernkritiker, die nichts anderes zu tun haben, als ihren Senf, der sowieso keinen Menschen interessiert, dazuzugeben. So mekkern sie über das Cover, die Tests, das Inhaltsverzeichnis, kurz: über das ganze Heft. Weiterhin meckern 'se über das zu lange Feedback, wobei sie gar nicht zu merken scheinen, daß sie selbst durch ihre überlangen Leserbriefe, wo sowieso Sch.... (sorry) drinsteht, das Feedback vergrößern! Weiterhin labern sie dämlich über Manfred, ja betiteln ihn sogar als Kiffer, wobei ich nicht sehen will, mit welchem Aussehen sie selbst die Außenwelt in Schrecken versetzen. Manni kann doch auch nichts dafür, daß er so aussieht, oder? Oder kann ein Mensch bei seiner Geburt entscheiden, wie er einmal aussieht? Wenn ich immer die Kritiken über Manfred lese, sage ich mir immer: man soll nicht immer von sich auf andere schließen!
Mal 'ne ehrliche Frage an Manfred: Fühlst Du dich nicht manchmal verarscht? Ich hoffe, wenn dieser Leserbrief ins Feedback kommt, daß andere Leser auch mal ein bißchen darüber nachdenken. Ich finde das auf jedenfall eine Sauerei. Ich würde so etwas noch nicht einmal im Spaß schreiben (obwohl ich manchmal auch etwas zu weit gehe).
Wenn (ich betone: WENN) ich so einen Brief schreiben würde, würde ich wenigstens nicht so feige sein, anonym zu schreiben. Doch! Für mich ist das Feigheit! Es ist etwas anderes, wenn man über seine Raubkopien schreibt, denn wer will schon seine heißgeliebte Maschine und die Spiele verlieren? Noch eine Frage an Alex, Ozzy und Manowar: Da es Euch wahrscheinlich gefällt, andere Menschen zu beleidigen, möchte ich doch gerne wissen, wie Ihr Euch fühlt, wenn man Euch sagt, daß Ihr einen Heroinblick hättet und total zugekifft aussehen würdet? Mit der Bitte um Antwort von Manfred und Alex, Ozzy und Manowar verabschiedet sich

Dano Cortello

(Anm. d. Red.: Hallo, Dano – hier ist Manfred! Natürlich fühle ich mich verarscht, wenn Leute sich über mein Konterfei aufregen. Man muß halt mit dem leben, was die Natur einem mitgegeben bzw. nachträglich zugeschanzt hat. Danke für Deine Fürsprache... Bist Du auch so 'n armer Glatzenanwärter?)

„Kleinanzeigen-Mißbrauch“

Schon lange rege ich mich über die idiotischen Kleinanzeigen auf, die mit den Worten „Wer schenkt armem Schüler...“ beginnen. Einerseits jammern sie immer herum, daß die ASM zu teuer ist, begreifen jedoch nicht, daß das auch mit der ständig steigenden Zahl der Kleinanzeigenseiten zusammenhängt. Besteht da nicht die Möglichkeit, die Anzeigenpreise zu erhöhen und dafür den Zeitungspreis zu senken? Genauso wenig zu suchen haben in Eurer Zeitung die Angebote von Pornosoftware. Da sie meist sowieso nur von Minderjährigen gelesen wird, sind diese völlig überflüssig! Des weiteren würde mich auch mal interessieren, wer auf eine „Verschenke... an den ersten, der mir 20 DM schickt“-Anzeige auch wirklich einen Computer erhalten hat. Zu guter Letzt habe ich auch noch eine Frage an „Harribo, das Gummibärchen“ (sollte dieser Name seine Intelligenz wiederspiegeln?). Wieso kaufst du dir überhaupt eine Softwarezeitung, wenn du in Wirklichkeit Poster, Fantasy-Ecken und Steckbriefe willst? Diese haben meiner Meinung nach nichts in dieser Zeitung zu suchen!

Holger Fischer

„Zweierlei Maß?“

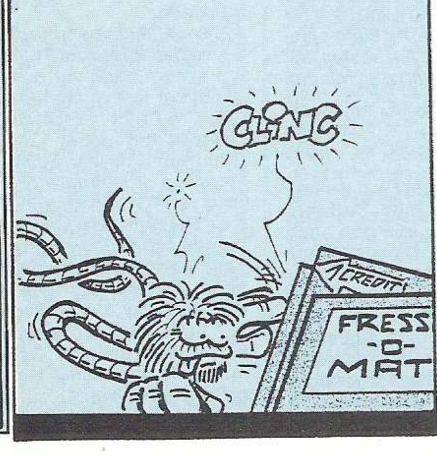
Ich beziehe mich auf zwei Testberichte aus ASM 2/90! Ich habe beide Spiele intensiv (nächtelang) gespielt und muß sagen, daß die Testberichte von ASM in diesen Fällen völlig aus der Luft gegriffen sind! Es handelt sich um die Testberichte von Myth und Limes & Napoleon!

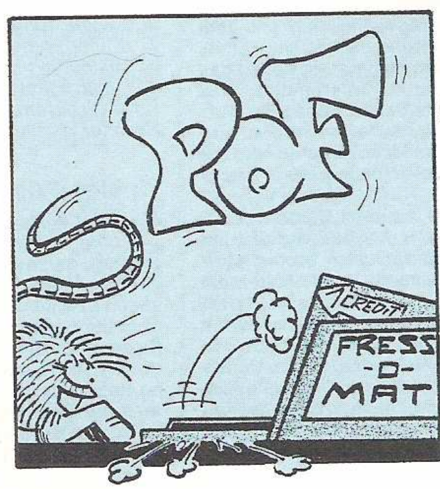
Meine Meinung zu Myth: Langweiliges und brutales Run-&-Jump-Spiel nach Schema X! Enthält keine neuen Ideen und ist auf Dauer recht anödend. Wertungen: Grafik: 08/ Sound: 04 (langweilig)/ Spielablauf: 04/ Motivation: 05/ Preis/ Leistung: 05.

Meine Meinung zu Limes & Napoleon: Gut durchdachtes und neues Spielkonzept, technisch perfekt ausgeführt. Macht gerade zu zweit lange Zeit Spaß. Stürzt auch nach dem 100. Einladen nie ab (war wohl von ASM erfunden). Perfekte Animation und orginelle Musik (kein Einheitsgedudel). Wertungen: Grafik: 09/ Sound: 10/ Spielablauf: 11/ Motivation: 11/ Preis/Leistung: 11.

CBA











Das verrückte Genie

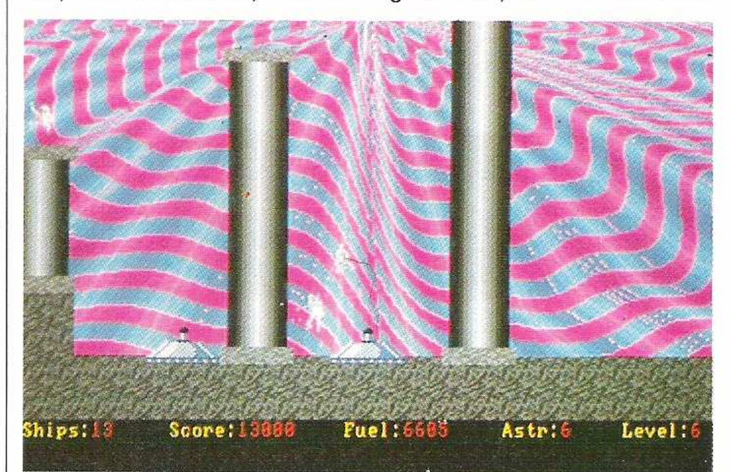
Programm: Dr. Plummet's House of Flux, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Microillusions, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Von der Firma **MICROILLUSIONS** erreichte uns das Programm **DR. PLUMMET'S HOUSE OF FLUX**. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus dem alten *Thrust* und dem Kultspiel *Oids*. Gegen die Schwerkraft kämpfend, müssen mit einer kleinen Raumkapsel sieben Astronauten von einer Planetenoberfläche gerettet werden. Insgesamt gibt es vier solche Missionen, die jeweils in sieben Level unterteilt sind. Am Ende des siebten Levels lernt man dann Dr. Plummet kennen, das Spiel ist gelöst.

Gesteuert wird die Kapsel mit Tastatur oder Joystick. Mit x dreht sich das Raumschiff im, mit z gegen den Uhrzeigersinn. Mit ... wird Gas gegeben, mit – wird geschossen, und ein Schutzschild wird durch Space aktiviert. Ich empfehle aber, den Joystick zu benutzen, so hat man alle Funktionen auf einmal unter Kontrolle, und es kann schneller reagiert werden. Vor allem auch viel feinfühliger, was bei diesem Spiel sehr wichtig ist. Ohne Fingerspitzengefühl und gute Reaktion kommt man einfach nicht weit.

Das erste Level von Mission eins ist noch sehr einfach. Da das Schiff von allen Wänden abgestoßen und nicht zerstört wird, kann sich der Spieler voll auf die Steuerung konzentrieren, die in späteren Leveln auch vollkommen beherrscht werden sollte. In Level zwei wird es dann schon härter, da die Anziehungskraft von Stage zu Stage verschieden ist. Mal stärker, mal schwächer, und in manchen Spielstufen scheint sogar eine gewisse Schwerelosigkeit zu herrschen, wobei die Raumkapsel seltsam zu kontrollieren ist. In jedem Spielabschnitt ist übrigens ein Geheimbonus versteckt, der Treibstoff, Bonuspunkte oder Extraleben bringt. Letztere gibt es auch pro erreichte 10.000 Points. Um einen solchen geheimen Bonus zu bekommen, muß etwas Bestimmtes erfüllt werden. Zum Beispiel: Wird im zweiten Level ein Leben verloren, so bekommt der Spieler zwei (!) neue dazu.

Ab dem dritten Level tauchen dann noch Bodenstationen auf, die Unmengen von Schüssen abgeben. Kann nicht mehr ausgewichen werden, wird eben schnell das Schutzschild dazugeschaltet, welches aber nur gegen feindliche Schüsse und eventuell gegen Flammen mancher Kerzen hilft. Bei Benutzung des Schildes wird, wie bei den anderen Games dieses Genres auch, Sprit abgezogen. Also, nur im Notfall anwenden! Durch zu vieles Gegensteuern ist der Treibstoff auch schnell futsch.



Auf dem Weg zum guten, alten Dr. Plummet

Die Hintergrundgrafiken sind teilweise ganz nett. Es gibt zum Beispiel Labors, in denen Bunsenbrenner Flüssigkeiten brodeln lassen, umgestürzte Flaschen umherliegen und Kerzen brennen. Außerdem gibt es *Oids*-ähnliche Grafiken, Level mit riesigen Schlössern usw. Zum Teil sehr nett gemacht, aber insgesamt recht spärlich. Die Grafik fällt bei solchen Spielen aber auch nicht so stark ins Gewicht, da sie nicht so wichtig ist. Sind alle Level gelöst, landet der Pilot mit seinem Raumschiff vor Dr. Plummets Haus und begrüßt diesen. Was das Ganze bringt, ist mir allerdings ein Rätsel, zumal die Grafik an dieser Stelle wirklich schlecht ist. Hat er genug Punkte erreicht, darf sich der tapfere Held noch in eine Highscore-Liste eintragen, die gespeichert wird.

Summa summarum: Neben einer mäßigen Titelmusik werden im Spiel recht anständige Schuß- und Explosionsgeräusche geboten, die aber nicht über die spielerische Eintönigkeit hinwegtäuschen können.

Anfangs recht motivierend, läßt der Spielspaß doch mit der Zeit merklich nach, da einfach nichts Neues geboten wird, im Gegensatz zu *Oids*, welches wohl bei der Entwicklung Pate stand, wo laufend Neuigkeiten auftauchen. Trotzdem versteht DR. PLUMMET'S HOUSE OF FLUX einige Zeit zu motivieren, ist meiner Meinung nach aber eindeutig zu einfach. Anschauen sollte es sich jeder Interessierte aber auf jeden Fall, denn schließlich ist das Superspiel *Oids* nicht für den Amiga erhältlich.

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	7

PETER STEVENS POSTSPIELE

Wenn der Postmann zweimal klingelt, klopft mein kleines Herz ganz laut.

Seit sieben Jahren spiele ich Postspiele bei Peter Stevens.

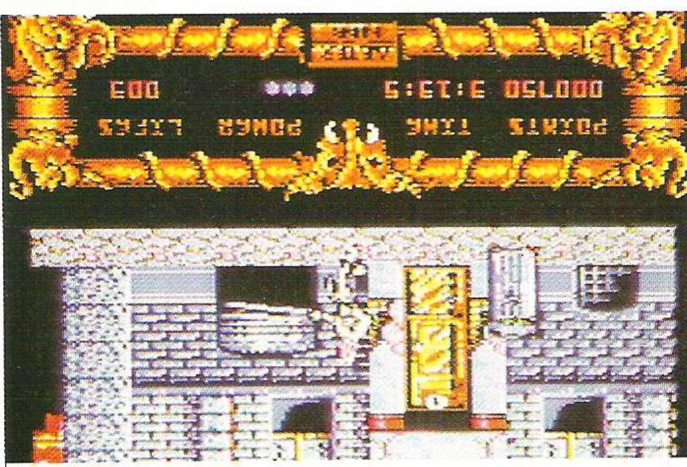
Ich habe an 5 verschiedenen Spielen teilgenommen: an Feudalherren & Shogun & Galaxis & Railway & Starweb

Postspiele sind die schönste Sache der Welt.



Peter Stevens 4650 Gelsenkirchen Zeppelinallee 64 Fax: 0209-45168 Tel.: 0209-41021

Der Mann aus dem Fitneßstudio



Echt cool, diese starken Männer . . .

Programm: After the War, **System:** Amstrad (getestet), C-64 (angeschaut), Spectrum (Kass.), **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Dinamic, Spanien, **Muster von:** 7, 15.

Ugh, aah, und da, und noch einen ... he? Oh, 'tschuldigung, ich war noch mitten drin, im neuen Game aus dem sonnigen Spananien. **AFTER THE WAR** nennt sich das neueste Werk der Firma **DINAMIC.** Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, daß die hinterm Mond leben, denn: Wieder schreiben wir das Jahr 2000irgendwas, wieder war Atomkrieg, und natürlich hat ein absoluter Muskelprotz überlebt. Damit will ich nicht sagen, daß solch ein Game keinen Spaß machen kann, aber besonders neu ist diese Idee ja wohl nicht gerade.
Nachdem man den ganzen „Einladequatsch" hinter sich gebracht hat, wird man vor die Entscheidung gestellt, wie Jonathan Rogers (so heißt unser Held) gesteuert werden soll. Entweder benutzt man den Joystick, oder man belegt die Tastatur mit den verschiedenen Funktionen. Da es deren 20 an der Zahl sind, ist die Steuerung über Tastatur vielleicht auch ganz angebracht. AFTER THE WAR ist in zwei völlig verschiedene Spielabschnitte eingeteilt. Hat man den ersten Teil mit seinen insgesamt drei Phasen heil überstanden, so erhält man ein Password (is' top secret, ätsch!), mit dessen Hilfe Teil Numero zwei nachgeladen werden kann.
Wenn dann endlich alles entschieden und geklärt ist, befindet man sich mitten in Manhattan. Dort hat ein Atombömbchen alles zu Schrott und Müll gemacht. Alle Bewohner sind total verstrahlt – außer natürlich unser Held. Wer so'nen stählernen Body hat, dem macht selbst 'n bißchen Uran nichts aus. Ist ja klar! Um seinen Luxuskörper retten zu können, muß sich Jonathan selbstverfreilich kampfsportlich betätigen. Die anderen Überlebenden sind nämlich nicht nur verstrahlt, sondern auch zu Dieben und Kannibalen geworden. Noch dazu sehen die alle ziemlich fies aus. Abgerissene Typen eben, punk- und rockerähnlich aufgemacht.
Aus diesem nicht gerade unwichtigen Grunde versucht Jonathan, so schnell wie möglich aus der Stadt zu verschwinden. Alles, was ihm auf seinem Weg begegnet, wird schonungslos niedergeschlagen, -geboxt, -getreten! Er ist ausschließlich auf seine Muskelkraft angewiesen, Waffen stehen ihm nicht zur Verfügung. Zum Ausgleich dafür machen seine verstrahlten Gegner von der Schußwaffe Gebrauch. Dem nicht genug, fliegen ihm hier und da – aus Fenstern oder Türen – schnuckelige Sprengsätze vor die Füße. Wenn Jonathan da nicht schnell genug zur Seite springt, geht er sofort hops. Ansonsten steht ihm ein Energiespeicher mit sieben Energiepunkten zur Verfügung. Im Klartext heißt das, daß man ihn siebenmal auf die Nase boxen kann, ehe ihn der Sensenmann holt. Aber selbst dann ist noch nicht alles vorbei, denn er hat vier Leben. Allerdings ist ihm auch ein Zeitlimit von drei Minuten gesetzt. Alle Szenerien, in denen sich der Held bewegt, sind knallig-bunt gestaltet. Die Macher haben eine 16-Farben-Darstellung bei einer Punktauflösung von 160 mal 200 gewählt. Die Bilder sind bonsaimäßig geraten, aber trotzdem nicht zu verachten. Für Amstradverhältnisse könnte man sogar von einer Supergrafik sprechen, wenn das Scrolling nicht so sehr ruckeln würde. Außerdem ist die Animation nicht gerade gut gelungen. Oder besser ausgedrückt: Man hätte *mehr* animieren können. Wenn die Figuren beispielsweise laufen, bewegen sich nur die Beine, und das ist wirklich etwas mager. Deshalb liegt die Bewertung der Grafik nur im Siebener-Bereich. Schade, das hätte nicht sein müssen!
Tja, sehr musikalisch scheinen die DINAMIC-Leute leider auch nicht zu sein. Titelmusik ist zwar vorhanden – auch gar nicht mal so schlecht der Song – nur hört man davon während des Games nicht einen einzigen Ton. Alles, was einem während des Spielens zu Ohren kommt, sind zwei jämmerliche, verkümmerte FX. Die Jungs sind in dieser Hinsicht nicht gerade vom Einfallsreichtum befallen worden! Ich kann's nicht halten, das wäre für Sound dann eben nicht mehr als eine Fünf.
Mal davon abgesehen, daß es AFTER THE WAR schon in tausend Variationen (eben nur unter anderen Namen) gibt, ist der Spielablauf gar nicht so schlecht. Immerhin gibt es ja zwei Spielteile und insgesamt fünf Phasen, die man zu durchlaufen hat.
Die Kohle, die dafür verlangt wird, ist, verglichen mit der Leistung, durchaus angemessen. Bliebe noch die Motivation. Die echten Kämpfer unter Euch werden sich bestimmt einige Zähne ausbeißen. Man kann nicht gerade behaupten, daß es einfach ist, diesen verstrahlten Typen zum Sprung ins Jenseits zu verhelfen. Nee, so ex und hopp geht's nicht. Na, dann viel Fun beim Fighten!

Sandra Alter



	Amstrad/C-64
Grafik	7/4
Sound	5/3
Spielablauf	8/8
Motivation	8/6
Preis/Leistung	8/4



Heute noch ausfüllen und absenden an IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

COUPON

☐ Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,— (Schüler/Studenten DM 58,— gegen Nachweis) statt DM 78,— (Einzelpreis DM 6,50 × 12) monatlich frei Haus. Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:
IDG Communications Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bargeldlos durch Bankeinzug** Die Bankeinzugsermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements.

BLZ ______________ Kto.-Nr. ______________ Name/Ort der Bank ______________

☐ **Gegen Rechnung** zahlbar sofort nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten).

Datum ______________ Unterschrift ______________

☐ Geschäftsadresse ☐ Privatadresse

Name, Vorname

Firma (nur wenn Lieferanschrift)

Straße, Hausnr., Postfach

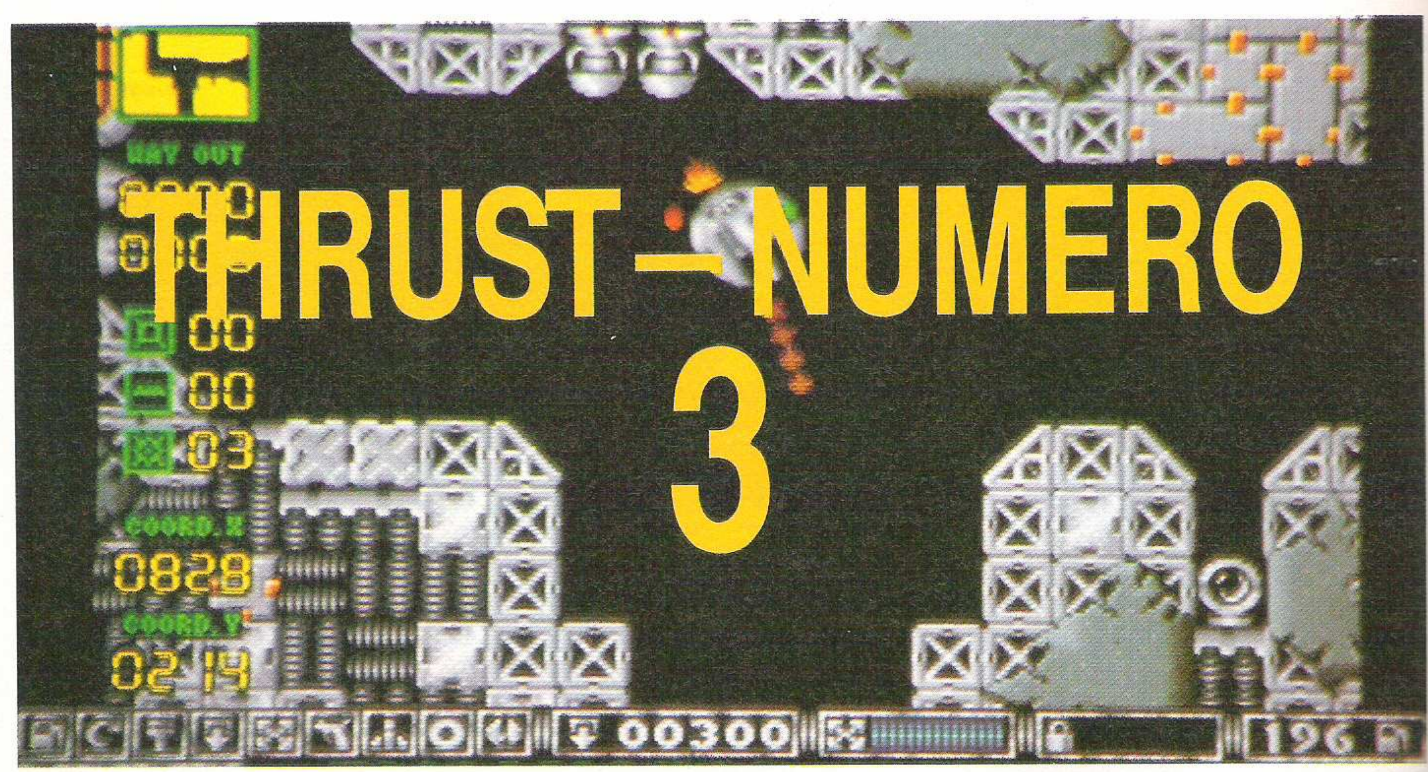
PLZ Ort

Widerrufsrecht:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, D-8000 München 40, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ______________ Unterschrift ______________

THRUST – NUMERO 3



Programm: Rotor, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Arcana, England, **Muster von:** 7.

Bitte nicht schon wieder „*THRUST!*", meinte Stratego-Otti kurz und schob mich samt Stuhl auf seine gewohnt elegante Weise ins „spielerische Abseits". Anstatt meiner sicherlich berechtigten Kritik an seinem skrupellosen Vorgehen Gehör zu schenken, gab jener „unangenehme Zeitgenosse" durch ein leichtes Fauchen mir klar und deutlich zu verstehen, daß es wohl besser wäre, ihm den Joystick freiwillig zu überlassen. Doch zum Glück ist es momentan um Ottis Spielkünste nicht gerade bestens bestellt, so daß ich die für immer verloren geglaubte Stellung am verlagseigenen Amiga schon nach einer halben Stunde zurückerobern konnte. Ein aufmunterndes Schulterklopfen hat bislang schließlich noch jeden Otti vertrieben ...

Ach übrigens, das Spiel, an dem sich Herr O. S. aus O. M. vergebens die Zähne ausgebissen hat, trägt den klangvollen Namen **ROTOR** und stammt vom englischen Hersteller **ARCANA.** Als hypermoderner Roto-Raider, heißt es diesmal, Jagd auf die gefürchteten Rotors zu machen, die mit ihren Kampfmaschinen große Teile des eigenen Terrains besetzt halten. Schauplatz des Geschehens stellt ein von THRUST her bekanntes Höhlensystem dar, in dem sich die Allens versteckt halten.

Doch vor dem eigentlichen Spielspaß haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt – so möchte man jedenfalls in der Anfangsphase bei ROTOR meinen. Schließlich gilt es, zwei Qualifikationsrunden erfolgreich zu meistern und somit den Zugang zur eigentlichen Hauptmission zu erlangen. Während es in der ersten Bewährungsprobe vergleichsweise harmlos voran geht, bedarf es im zweiten Test schon einiger Versuche, bevor das heißersehnte Paßwort auf dem Bildschirm flimmert. Im Gegensatz zur ersten Vorrunde, in der lediglich einige Flugaktionen mit dem eigenen Raumgleiter gefragt sind, gleicht das „Halbfinale" fast schon den spätern Missionen, denn neben hinterhältig angelegten Labyrinthsystemen erwarten den Spieler hier auch schon eine Vielzahl an gegnerischen Einrichtungen. Ach, ja, PIT ist das Paßwort zur zweiten Qualifikationsrunde.

Im eigentlichen Spiel darf sich der Spieler auf vier gegnerische „Festungen" freuen, die sich zu allem Übel noch in unzählige Sektoren untergliedern. Bis Ihr Euch also die Roto-Elite-Medaille ans Revers heften könnt, sprich: alle Allens vertrieben habt, steht Euch ohne Zweifel eine Menge Spielspaß bevor. Neben reinen Strafexpeditionen, in denen alle gegnerische Stellungen zerstört werden sollten, seht Ihr Euch in jedem Sektor aber noch einer anderen Aufgabe ausgesetzt, gilt es doch ebenso, feindliche Waffen- und Nachschubdepots auszubeuten. Zugegeben, ich hatte anfangs so meine kleinen Problemchen, mich an die „verflixte" Handhabung des ROTOR-Raumgleiters zu gewöhnen. Auch THRUST-erfahrene Spieler wie Ottfried Schmidt benötigen eine gewisse Zeit, bevor sie das eigene Gefährt vollkommen beherrschen. Insbesondere bei Drehmanövern, die an allen Ecken und Enden vonnöten sind, schlägt die Schwerkraft dem Spieler oft ein Schnippchen. Allzuoft passiert es auch, daß man sich etwas im Schub vergreift oder die Drehung zum falschen Zeitpunkt ansetzt, wodurch sich eine tödliche Kollision mit den Labyrinthwänden kaum noch vermeiden läßt. Vor allem das Bergen der Depots birgt so seine Schwierigkeiten, denn gerade hier erwarten Euch Manövierkunststückchen en masse. Mit etwas Verständnis über das Zusammenspiel von Schwerkraft und Masseträgheit dürfte die Steuerung des ROTOR-Gleiters, wohlgemerkt nach einigen kamikazehaften Trainingsflügen, kein all zu großes Problem mehr darstellen.

Im Vergleich zum mittlerweile schon in die Jahre gekommenen THRUST, aber auch zu dessen Nachfolger kann ROTOR mit zahlreichen weiteren Features aufwarten. In diesem Zusammenhang wäre als erstes die Tatsache zu nennen, daß sich in gewohnter *R-TYPE*-Manier zahlreiche Extras aktivieren lassen, ohne die ein Vorankommen in späteren Levels des Spieles quasi unmöglich wird. Aber auch bei der eigentlichen Gestaltung der Levels haben sich die Programmierer einige Mühe gemacht, so daß von der Schlichtheit, wie sie bei THRUST noch zu Tage trat, keine Rede mehr sein kann. Als Beispiel hierfür möchte ich nur die „abwechslungsreich" gestalteten Gegner anführen, die die Raketenstellungen von THRUST als müdes Beiwerk erscheinen lassen.

Während im Spielablauf zwar noch „gewisse" Ähnlichkeiten zum großen Vorbild THRUST zu erkennen waren, spürt man im technischen Sektor ganz eindeutig das jugendliche Alter von ROTOR im Vergleich zum eben genannten Oldie. Bei der Erstellung der einzelnen Levels haben die Macher ohne Zweifel nicht gerade mit abwechslungsreichen Grafiken und Detailreichtum gegeizt, wie sich unschwer an den recht farbenfrohen Zeichnungen ersehen läßt. Lediglich in den beiden Qualifikationsrunden gibt's erstaunlicherweise nur „Spar-Grafik" zu bestaunen. Das Vier-Wege-Scrolling geriet äußerst sauber, so daß dem Spieler auch bei schnelleren Flugmanövern nicht die Augen tränen. Einzig und allein der Sound erweist sich als etwas zu spärlich, wenn es auch stellenweise richtig fetzig abgeht.

Alles in allem kann ich ROTOR allen Actionfreunden mit dem Hang zu gewagten Joystick-Aktionen nur wärmstens ans Herz legen.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Wargate, **System:** Amiga, **Preis:** wird bei ungefähr 75 DM liegen, **Hersteller:** Advantec, Hanau.

Action is Satisfaction!

Neu, neuer, am neuesten: ASM bringt Euch die heißen News dieses Jahres! Vorab und exklusiv können wir Euch mit einem Ballerspiel den Mund wäßrig machen, das aufgrund seiner technisch beeindruckenden Features mit Sicherheit für Furore sorgen wird! Und was das Spielchen alles bietet und noch bieten soll, steht nicht etwa in den Sternen – sondern im folgenden Text!

Die Wiege von **WARGATE** (Arbeitstitel!) liegt im schönen Hanau, einem Ort, der eher als Schauplatz zwielichtiger Atomgeschäfte ins Gerede gekommen ist denn als Brutstätte deutscher Softwarefirmen. Nichtsdestotrotz scheint diese Umgebung (aus welchen mysteriösen Gründen auch immer...) eine ideale Umgebung für junge, dynamische Programmierer zu sein, die sich ein eigenes Standbein in dieser ach so harten Softwarewelt schaffen wollen. Und es ist wirklich erstaunlich, was **Tobias Binsack** und **Uwe Bauer** da alles auf dem Amiga zustandegebracht haben! WARGATE ist zwar „nur" ein Ballerspiel, doch in welcher Sparte kann man die technischen Fähigkeiten besser ausreizen? In keiner!

WARGATE bietet dem heißhungrigen Ballerkünstler sechs rassige Levels mit einer Fülle an Überraschungen und technischen Tricks, die auch Amiga-Kenner in Staunen versetzen dürften. Der Bildschirm scrollt horizontal und vertikal, und zwar mit 32 Farben (plus diverse Raster) und mit konstant (!) 50 Hz – Flackern ade. Das fehlerlose Scrolling wird umso interessanter, wenn man sich die Menge der bewegten Objekte betrachtet:



Auf dem Screen tummeln sich bis zu 30 gegnerische Sprites plus 22 – 30 Waffenobjekte oder zum Beispiel ein 144 x 96 Punkte großer Endgegner mit zehn 10 x 16 Punkten großen Bobs – mit konstant 50 Hz! Und natürlich gibt's für jedes Level noch 'nen eigenen Sound, versteht sich.

Neben der Technik kann sich auch der Spielablauf durchaus sehen lassen. verwendet wurde das übliche Sammel-Extrawaffen - Bonus - Endgegner - System, wobei die Endgegner und Levelaufteilung im wesentlichen ein lustiges Potpourri aus *Gunhed, R-Type* und *Blood Money* darstellen. Die (bis jetzt vorligenden) Grafiken waren bereits beeindruckend (siehe Fotos) und sollen noch weiter verbessert werden.

Geplant ist zum Beispiel ein Wasserlevel, bei dem sogar noch der Gezeitenwechsel eingebaut werden soll.

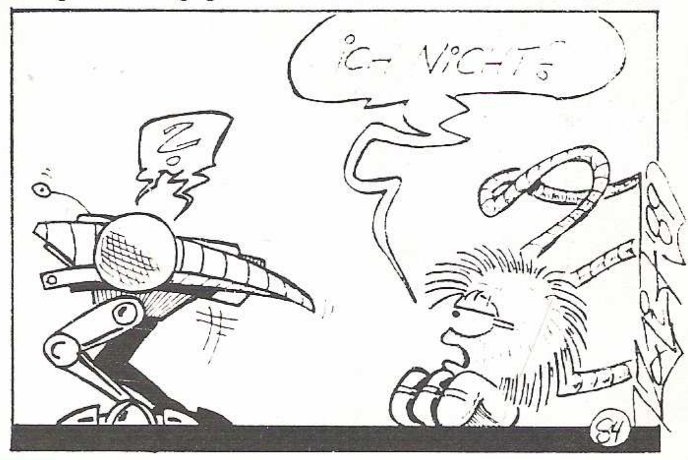
WARGATE soll nach dem Willen der Macher das perfekteste Ballerspiel werden, das der Amiga je gesehen hat – und es könnte es werden.

Bleibt zu hoffen, daß die Vertriebsfrage schnell geklärt wird. Die Verhandlungen sind derzeit im Gange; einer Veröffentlichung dürfte eigentlich nichts im Wege stehen!

MICHAEL SUCK





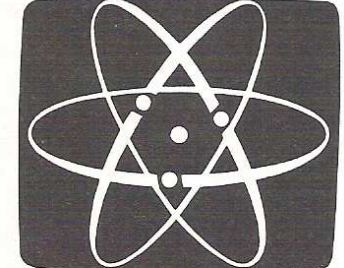


Zwei Themen – ein Ereignis:

Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

13. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.
Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.
Sonderschauen: „Computergrafik, Computeranimation, Videoinstallation" sowie „Historische Computer".



6. Ausstellung für Computer Software und Zubehör

25.-29. April '90
täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarte an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung.

Westfalenhallen Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen Dortmund GmbH

Zeitlupe statt Lichtgeschwindigkeit

Programm: Pursuit to Earth, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Exocet Software, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21

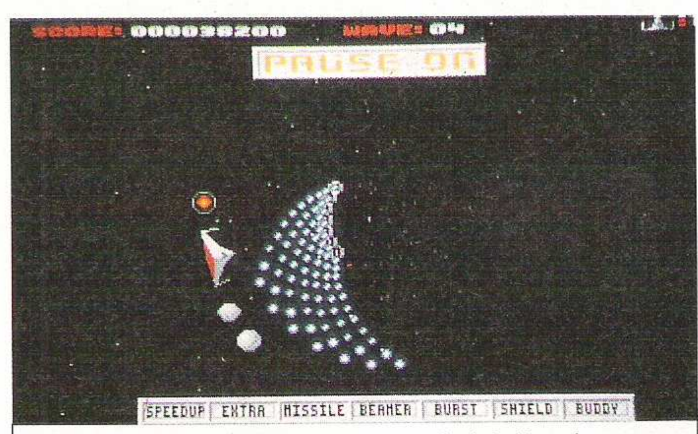
Gyruss hieß das Automaten-Game, das meinen Sandkastenfreund und mich total faszinierte, nachdem wir aufgehört hatten, mit der Trommel um den Weihnachtsbaum zu laufen. Man ballert sich durch, von der Erde zum Mars über den Saturn, bis hin zum Pluto, und das Ganze mit endlos guten Grafiken. Auch die Umsetzungen der Firma *Parker* auf C-64 und Atari XL standen dem Automat in nichts nach.

Jetzt, circa acht Jahre später, erscheint ein Game von **EXOCET**, und als ich das Startbild erblickte, wollte ich schon freudig überrascht „Ah, *Gyruss*" rufen. Kurz darauf mußte ich jedoch feststellen, daß dieses Game nicht *Gyruss* sondern **PURSUIT TO EARTH** heißt. Tja, wo nicht *Gyruss* drauf steht, da ist natürlich auch kein *Gyruss* drin – das sollte ich noch schnell genug merken!

Vom Ablauf und den Grafiken her könnte PURSUIT TO EARTH höchstens ein Urahne des altbekannten Automaten-Games sein. Anfangs sieht es noch so aus, als wäre alles in bester Ordnung. Doch sobald die erste Formation von Raumschiffen auf dem Screen erscheint, kann man wohl kaum noch von Fliegen reden. Im Gegenteil, es beginnt eine endlose „Ruckelei", und dann das Ganze noch in Zeitlupe!

Trotzdem kann mich nichts (noch nicht mal die urig langen Ladezeiten) davon abhalten, das Game zu testen.

Während ich auf einem schwarzen Hintergrund (mit nicht blinkenden Sternen) so vor mich hinballere, kann ich einige Extras aufsammeln. Diese reichen vom Speed-Up über einige Powerwaffen bis hin zu einem Schutzschild. Die Zusätze können mit Hilfe von Space angewählt werden. Da im ersten und zweiten Level viele Bonuspunkte durch das All rauschen, kann ich einiges bunkern und dem Endgegner gut vorbereitet gegenübertreten. Endlich taucht dieser auf und ist einfach nur enttäuschend. Er sieht aus wie eine Schlange aus Pappmaché. Aber was hätte ich auch sonst erwarten können, nachdem ich die anderen Sprites schon gesehen hatte? Da fliegt beispielsweise ein rotes Viereck mit einem blauen Punkt durch die Gegend, und das war auch schon das ganze Raumschiff. Der dickste Hammer kommt allerdings, wenn man versucht, diesen armselig gestalteten Endgegener zu vernichten. Gut ausgerüstet mit Extrawaffen, dürfte das normalerweise kein Problem sein. Ist es aber doch! Nicht weil es zu schwierig ist, nein, sondern weil keine der tollen Waffen richtig funktioniert. Das ganze Programm läuft nämlich jetzt so langsam, daß man gerade noch in der Lage ist, das eigene Raumschiff im Zeitlupentempo hin und her zu bewegen. Viel ärmer geht es ja wohl kaum noch! In einem solchen Fall nützt auch die gut funktionierende Steuerung nichts mehr.



Dagegen ist selbst 'ne Schnecke schnell wie'n Porsche

Noch nicht mal die digitalisierten Bilder von Planeten, die jedesmal nach dem Sieg über einen Endgegner erscheinen, können mich noch aufmuntern.

Auch der Sound ist eher spartanisch ausgefallen. Die Titelmusik scheint man einfach vergessen zu haben und die FX... nun ja, es sind eben welche vorhanden. Ich kann wirklich nicht deuten, was sich die Macher dieses Games dabei gedacht haben. Es könnte natürlich auch sein, daß das Ganze ein etwas verfrühter Aprilscherz der Firma EXOCET sein sollte!

Sandra Alter

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	2

New England Story

Programm: Kid Gloves, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Logotron, London, England, **Muster von:** Logotron, England.

Das englische Haus **LOGOTRON** scheint spezialisiert zu sein auf Stories, die in totalem Kontrast zum eigentlichen Spiel stehen (siehe beispielsweise *Bad Company*). So ergeht's auch dem neuesten Produkt, welches **KID GLOVES** heißt und eine gar wundersame Vorgeschichte besitzt!

Auf fast zwei Seiten der deutschen Anleitung beschreibt uns ein Kurzgeschichten-Erzähler die bewegte Geschichte des kleinen Kid. „Es war an einem trüben Sonntagnachmittag im Januar. Kid saß im Eßzimmer seinem Großonkel (!) Indiana Stallone gegenüber..." Der Onkel erzählt und erzählt; Kid macht sich aus dem Staub; entdeckt 'ne alte Sporttasche des Onkels und findet Boxhandschuhe („Gloves"). Das Kind zieht 'se an, und mit einem Mal ist er im Wald...

Bei mir präsentierte sich das Game so: Einladen, Boxhandschuhe bewundern, Feuer drücken – und ich war auch im Wald (Dschungel). Von links nach rechts in alter *Wonderboy*- oder *New Zealand Story*-Manier führe ich den Knirps durch die einzelnen Level, die es zu durchhüpfen, durchforsten und durchkämpfen gilt. Kid wehrt sich mit kleineren Wurfgeschossen (aus den Handschuhen?!?) gegen fliegende Augen, diverse Schweine- oder Drachen-Viecher sowie schlampig animierte Männchen. Ich sammle Bonus-Gegenstände auf, die mir neue Energie verleihen, nehme Schlüssel an mich, um bestimmte Mauern oder andere Barrieren zu durchbrechen, scheue nicht, die Dollarsäcke mitgehen zu lassen, mit deren Inhalt ich mir Zaubersprüche im Intershop kaufen kann oder Smart-Bomben zu ergattern, die per Leertasten-Druck (halt so üblich) alle lebenden „Hindernisse" wegpusten.

So kniffle ich mich durch die zahllosen Bilder, bis ich irgendwann keinen Bock mehr habe, das Wunderkind zu steuern...

Schade, daß es zu KID GLOVES nicht mehr zu sagen gibt – eigentlich nur, daß die Zaubersprüche mit RETURN „abgefeuert" werden! Das Game selbst ist halt überflüssig. Zu viele andere, bessere Games dieser Art existieren schon seit Jahren. KID GLOVES ist eine unmögliche, unendliche Geschichte, dazu grafisch nicht brillant und animatorisch einfältig. Allein Sound und die präzise Steuerung verdienen Beachtung. Ein weiteres Plattform-Gamelein, das, wie ich meine, keine Chancen hat, die Hitparade zu stürmen.

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5


ATARI ST®
ATARI ST Computer. Voll stark...
...da kringelt sich die Locke in der Glocke.
Superschnell – superstark.
68000 CPU/8 MHz. Arbeitsspeicher 1 MB RAM. MIDI-Interface für Synthesizer. Superfarben. Beim STE: Palette bis 4096 Farben. Dazu 8-Bit-Stereosound. Anschluß für externes GENLOCK sowie 2 Controllerports für Steuergeräte. Zusammen mit Joystick-Port volle Kanne Fun für bis zu 6 Mitspieler.
ATARI
...wir machen Spitzentechnologie erlebnisstark.
ATARI ST/STE Computer.
Maßgeschneidert für Leute, die echt Spaß mit einem Superschlitten von Computer haben wollen.

Programm: 4th Dimension, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Muster von:** Hewson.

Wirklich vier „Dimensionen“?

Der Sampler **4TH DIMENSION** enthält insgesamt vier brandneue Spiele aus **HEWSON's** Low-Budget-Schmiede. Im Verhältnis zu der unten beschriebenen 16-Bit-Kollektion fiel diese Spielesammlung für den C-64 qualitativ nicht ganz so gut aus, wofür der Preis aber entsprechend geringer angesetzt wurde.
Mission Impossibubble besitzt keinerlei Gemeinsamkeiten mit dem ähnlich benannten Spiel, sondern erweist sich vielmehr als eine dreidimensional angelegte Pacman-Variante. Wenn es im technischen Bereich auch geringfügige Schwächen aufweist, so hält die Spielfreude bei diesem Game dennoch für längere Zeit an. Alles in allem darf man mit Mission Impossibubble recht zufrieden sein.
Mit **Head the Ball** wird diese Kollektion durch ein ordentlich gemachtes Jump'n Run-Game bereichert. In puncto Grafik und Sound zeigt sich das Spielchen zwar von einer wirklich spärlichen Seite, doch wird dies durch spielerische Elemente einigermaßen kompensiert, so daß wenigstens etwas Spielspaß aufkommen sollte.
Sicherlich ist die Spielidee von **Insects in Space** nicht gerade die allerneueste, doch fällt dies kaum ins Gewicht.
Schließlich geht in diesem horizontal scrollenden Ballerspiel phasenweise echt der Punk ab, was unter Umständen aber an der schlechten Steuerung liegen mag. Grafisch einfach gemacht, besticht dieses Game insbesondere im spielerischen Sektor, denn die immer schwieriger werdenden Angriffswellen sorgen ständig für Aufregung.
Eine kleine Katastrophe erwartet den Spieler mit **Cyberdine Warrior**. Dieses Plattformspiel erreicht nämlich noch nicht einmal unteres Low-Budget-Niveau, da es hier einfach an allen Ecken und Enden hapert. Angefangen mit einer miesen Grafik über eine träge Steuerung bietet dieses „Grauen“ ferner noch todlangweilige Levels. Am besten, wir vergessen die Angelegenheit.



Zum Schluß komme ich nicht darum herum, von dieser Collection abzuraten, denn HEWSON's 4TH DIMENSION wird heutigen Ansprüchen kaum gerecht. *Torsten Blum*

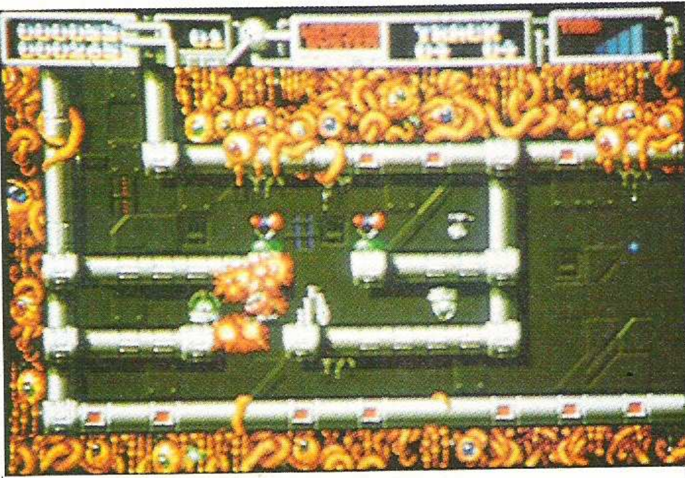
Grafik	2-6
Sound	4-8
Spielablauf	2-5
Motivation	1-8
Preis/Leistung	6

Programm: Premier Collection 3, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), Amiga, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Muster von:** Hewson.

BAQUACYGOS

Die dritte Auflage von **HEWSON**'s beliebtem Softwarequartett für die 16-Bitter beinhaltet wieder einmal einige Spieleknüller der vergangenen zwei Jahre. Die vier Games, welche die **PREMIER COLLECTION 3** umfaßt, übertreffen jedenfalls die Qualitäten anderer Kollektionen bei weitem.

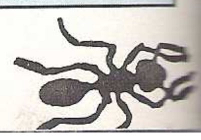
OCEAN'S BATTLE SHIPS, das erste Spiel der **PREMIER COLLECTION 3**, dürfte wohl nahezu jeden interessieren, schließlich steht das altgediente Schiffe-Versenken zwecks „Zeitvertreib“ nicht nur unter Schülern ganz hoch im Kurs. Obwohl die Macher bei der Umsetzung auf den Computer zahlreiche zusätzliche Features implementierten, hat sich am eigentlichen „Regelwerk“ natürlich nichts geändert. Nennenswert sind ein spielstarker Computer, der dankend für einen zweiten Spieler einspringt, sowie die exzellente grafische Aufmachung von BATTLE SHIPS, die in diesem Genre wohl eher Seltenheitswert besitzt.
Der zweite im Bunde ist kein Geringerer als **QUADRALIEN**, ein Spiel, das mich schon vor zwei Jahren stundenlang in seinen Bann zog. Mittels sechs Dronen gilt es hier, einen Atomreaktor von unzähligen Aliens zu säubern. Der Reiz dieses Games liegt insbesondere in der geschickten Kombination von Strategie und Action, jedenfalls sind in den einzelnen Spielstufen sowohl Reaktion als auch Grips gefordert. Aber auch von der technischen Seite her hat Quadralien einiges zu bieten, womit ich vor allem auf die gelungene Grafik anspiele.

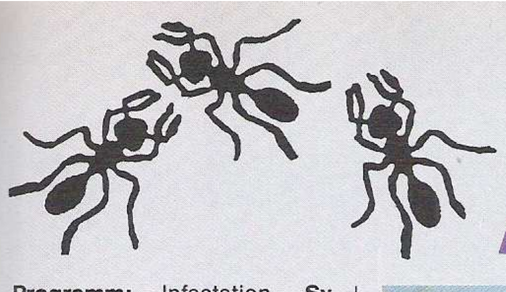


Cybernoid II – einer von vier Hits!

Über Kandidat Numero drei bräuchte ich eigentlich keinerlei Worte mehr zu verlieren, denn HEWSON's **CYBERNOID II** kann man fast schon als einen Evergreen bezeichnen. Auf dem Weg durch labyrinthartige Levels erwartet des Spielers Raumschiff jedenfalls Action pur. Kanonen, Killerraupen, feindliche Kamikaze-Raumschiffe – bei CYBERNOID II kommen schlichtweg alle Joystickartisten auf ihre Kosten, zumal eine brillante Gestaltung der einzelnen Levels sowie ein sehr guter Sound die Motivation noch zusätzlich steigert.
Zu guter Letzt haben die Jungs von HEWSON noch etwas Neueres ihrer kleinen Sammlung beigefügt, nämlich **ARCHIPELAGOS**. Wie schon bei QUADRALIEN ist bei diesem Spiel eine gehörige Portion Strategie vonnöten, will man die insgesamt 9999 Levels erfolgreich meistern. Das Glanzstück dieses Games stellt ohne Zweifel die 3D-Landschaftsgrafik dar, wenn auch das Scrolling etwas zu wünschen übrig läßt.
Fazit, kurz und knapp: Bei der PREMIER COLLECTION 3 könnt ihr getrost zugreifen.
Torsten Blum

Grafik	7-9
Sound	6-8
Spielablauf	9-10
Motivation	9-10
Preis/Leistung	9





Ameisen raus!

Programm: Infestation, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Software Ltd, U.K., **Muster von:** [7], [15], [21].

Im Raumschiff sitzen, durch Bullaugen starren und mit 'nem Fadenkreuz auf Aliens ballern, ist ja irgendwie einer der ältesten Hüte der Games-Software-Geschichte. Im Zuge der Spiele-Evolution kommt es schon mal vor, daß die technisch aufwendigere Variation eines „bärtigen" Gameplays erneuten Spielspaß bereitet, **PSYGNOSIS** hat meines Erachtens jedoch diesmal den Bogen ein wenig überspannt.

Mannis Liverpool-Trip im vergangenen Sommer brachte erste Informationen über **INFESTATION**. Die großartige Ankündigung eines Weltraumszenarios mit aufwendiger Vektorgrafik und dennoch schneller Bewegungsabläufe ließ uns damals noch auf Vielversprechendes hoffen. Wieder einmal bestätigt sich heute die alte Weisheit vom Tag, den man bekanntlich nicht vor dem Abend loben soll, wieder einmal sind wir eines Besseren belehrt worden:

Einmal habe ich mich durch die lange Vorgeschichte des Games täuschen lassen, ein weiteres mal durch das ansprechende Cover-Artwork, und selbst, nachdem die Diskette heute morgen endlich im Schacht war und das tat, was jede Diskette so tun würde, freute ich mich auf meinen Exkurs durch die „unendlichen Weiten", wie's mir bei Spock und Konsorten damals immer wieder eingehämmert worden ist. Die Vorgeschichte besteht aus zwei Spaceships, die sich relativ schnell durchs All bewegen, in Folge erscheint auf meinem Amiga-Screen eine Abwandlung des berühmten Fotos vom Armstrongs Neil, dem „Mann im Mond", und bevor's dann in die „Vollen" geht, nochmal das Artwork, diesmal versoftet, versteht sich. Nachdem ich mich für die deutsche Fasssung der Textpassagen (englisch und französisch werden alternativ angeboten) entschieden habe, erscheint auf meinem Screen eine nur schwerlich lesbare Legende einzelner Optionen. Einzelne Spielstände sind abspeicherbar. Da dieser Luxus für mich noch nicht zutrifft, wähle ich zunächst mit der '1' den ganz normalen Spielbeginn. Kaum getan, verwandelt sich mein Screen in den bekannten Raumschiff-Ausguck durch das allseits beliebte Bullauge. Das, was der Bildschirmrand vom Raumschiff erkennen läßt, ist recht detailliert gezeichnet. Die Mondlandschaft im Vordergrund wurde hingegen – und das ist das Tolle – in ausgefüllter Vektorgrafik mit 3D-Effekten programmiert.
Meine Aufgabe ist es, den bislang unbekannten Mond „Alpha II" zu erforschen. Beim rumtraveln stoße ich auf so allerlei vektorgrafische Gebilde, die, da man sie mangels Kontur nicht identifizieren kann, am besten vor Spielbeginn auswendig lernt. Die Legende macht das wenigstens möglich. Mindestens genauso möglich ist die Gefahr, auf ein stilisiertes Gebilde zu stoßen, welches die Ausgeburt einer Kreuzung zwischen „Biene Maja" und einer Ameise sein könnte. Diese Gegenstände (oder sind es Lebewesen?) bestehen aus drei Kreisen und noch mehr Linien und verkörpern doch tatsächlich das Böse. Die Legende bezeichnet diese „Dinger" als gefährliche Mondplünderer, ich rede der Einfachheit halber lieber mal von schlichten Ameisen. Tatsächlich verstehen diese „Ameisen", das Game mit Hilfe von Gift recht frühzeitig zu beenden. Die Frage nach der Funktion von Bordknarre und Fadenkreuz hat sich also geklärt.

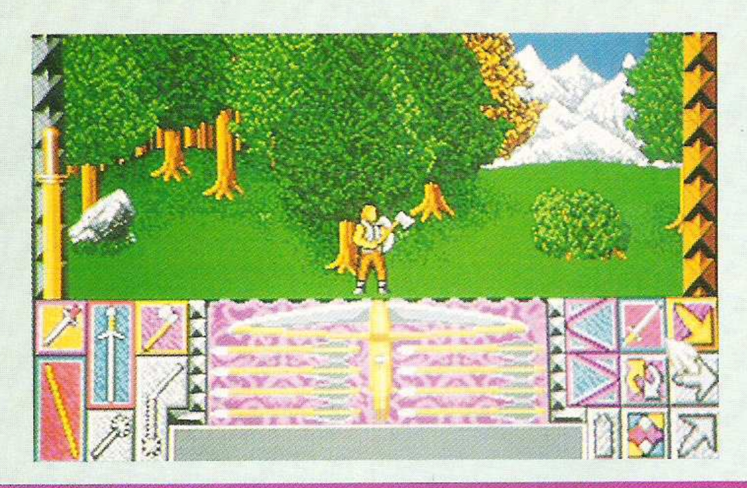
Nun kämpfe ich mich mit meinem Schiff über die Oberfläche von „Alpha II", ein weiteresmal eifrig bemüht, diese überdimensionierten Ameisen samt ihrer Alien-Eier zu beseitigen und ihre Bauwerke zu durchforsten, um den Mond für eigene Zwecke urbar zu machen. Mein Raumschiff steuere ich über Funktionstasten **und** Joystick, geballert wird per Feuerknopf. Das klassische Game eben, hier um einige grafische Details erweitert, die rein technisch wohl überzeugen könnten, das Gameplay an sich jedoch aufgrund großer Objekte mit relativ eintönigen Flächen jedoch eher beeinträchtigen. Leider konnte ich auch dem Sound in INFESTATION nicht das abgewinnen, was man in der Preisklasse von 80 bis 100 Märkern für angemessen halten kann. Dennoch möchte ich mein Lob den Programmierern aussprechen, die hier wirklich saubere Arbeit geleistet haben. Ein Grafik-Demo im Anwenderbereich hätte ihnen wohl hier mehr Feedback einbringen können. *Matthias Siegk*

Eine High-Tech-Ameise – oder nur montiert?



Matz in Schräglage.
Fotos (3): Amiga

Grafik/Animation	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**





Zwei Männlein steh'n im Walde ... Fotos (2): ST

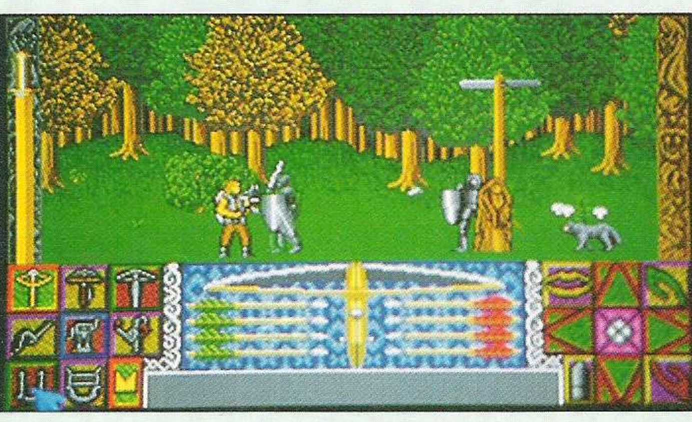
Durch diese tote Hose muß er gehen ...

Programm: Crossbow – The Legend of William Tell, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (angeschaut), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** All Saints Developments Ltd., **Muster von:** Hersteller.

Frei nach Friedrich Schiller präsentiert sich ein neues Game namens **CROSSBOW – THE LEGEND OF WILLIAM TELL**. Die englische Firma **ALL SAINTS DEVELOPMENTS LTD.** nahm sich dieser Geschichte um Willhelm Tell an, zu der sich bald auch eine neue TV-Serie gesellt. Auf dieser Serie basiert auch das Spiel. Inwiefern es sich an die Filmvorlage hält, kann ich allerdings nicht sagen, da ich die Serie nicht kenne.

Der Spieler wird in die Rolle des Willhelm Tells versetzt. Tell hat die Aufgabe, sich durch die Wälder einen Weg zur Burg von Gessler zu bahnen, dem bösen Landvogt, der sein Land tyrannisiert. Unterwegs stellen sich aber so einige Diener Gesslers unserem Willhelm in den Weg, die nicht sehr freundlich zu ihm sind. So gibt es zum Beispiel Ritter, die dem Tell eins auf die Nuß hauen. Aber wofür hat Willi seine Axt und andere Waffen? Solche Gegenstände müssen jedoch erst gefunden werden. Ab und zu liegen im Wald lange Stöcke herum, die zum Kämpfen benutzt werden können. Aber auch kleine und große Schwerter, Morgensterne, Armbrüste und Rüstungen kann Tell auf seinem Weg erbeuten. Teils von geschlagenen Rittern, teils aus Behausungen seiner Feinde. Um in ein Haus zu gelangen, wird aber auch ein entsprechender Schlüssel benötigt. Ist dieser vorhanden, so offenbart sich meistens ein kleines Paradies, da sich nicht selten Waffen und viele Lebensmittel in diesen Hütten befinden. Lebensmittel sind auch sehr wichtig, da die im Kampf verlorene Energie so wieder aufgefrischt werden kann.

Auf dem Weg zur Burg hat es Tell wirklich nicht leicht; es sind nämlich nicht nur Ritter Gesslers, die ihm zu schaffen machen, nein, auch verschiedene Tiere greifen von Zeit zu Zeit an. Komisch hierbei, daß ein Hund zum Beispiel nur mit einem kleinen Schwert erschlagen werden kann. Sowohl ein großes Schwert als auch der Morgenstern bleiben erfolglos. Schafft Tell es aber, einen Hund zu töten, liegt dieser platt wie ein Bettvorleger im Gras oder streckt auf dem Rücken liegend alle Viere von sich. Naja ...



Gesslers Ritter lauern überall. Foto: Amiga

Gelingt es Tell tatsächlich, den Weg zur Burg zu finden, sollte er das passende Dokument besitzen, um freies Geleit in die Burg zu erhalten. Hier muß dann nur noch Gesslers Gemach gefunden werden und – das Spiel ist fast gelöst. Jeder (?) weiß, das Tell seinem Sohn einen Apfel vom Kopf schießen mußte (unter Gesslers Zwang), nun ist der Landvogt selbst an der Reihe. An einem Baum gefesselt und einen Apfel auf dem Kopf, ist er Tell hilflos ausgeliefert. Dieser braucht nur noch einen Pfeil in seine Armbrust zu spannen und abzudrücken. Trifft er den Apfel, so ist das Spiel gelöst. Gessler soll sich durch die ausgestandene Angst, als Tell mit der Armbrust auf ihn zielte, bessern (steht im Programm). Tja, das war's dann auch schon. Hübsch, nicht? Ironie beiseite, kommen wir zum Schluß:

CROSSBOW ist ein Actionadventure von nicht allzu großer Komplexität. Zu schnell hat der Spieler alle Waldstücke durchwandert und alle wichtigen Waffen, Schlüssel etc. eingesammelt. Dann ist es auch ein Leichtes, Gessler zu schnappen und zu „bekehren". Die Abwechslung im Spiel ist auch nicht berauschend. Alles, was Tell kann, ist herumlaufen, einsammeln und seinen Feinden eins vor den Latz knallen. Wer so etwas liebt, der wird vielleicht auch an diesem Spiel Gefallen finden. Mich konnte es jedenfalls zu keiner Zeit berauschen, denn auch die technische Ausführung ist einfach zu schlecht. Das Beste ist noch die Musik, welche nämlich eine Umsetzung von Rossinis *Willhelm Tell Ouvertüre* ist und sehr gut umgesetzt wurde. Die Grafik ist nicht übel, allerdings etwas sehr eintönig, da fast nur Wald und ab und zu eine Hütte zu sehen ist. Bei den feindlichen Sprites wurde auch nicht vor Einfallsreichtum gesprüht. Meistens bekommt man nur drei verschiedene Arten zu Gesicht, erst im Schloß kommen wenige mehr dazu.

Die Soundeffekte sind auch nicht rosig. Hören sich Tells Schritte in einer Hütte noch recht realistisch an, fragt man sich spätestens im Wald, ob da was nicht stimmt: Fast genauso hört sich das dort nämlich auch an. Komisch, daß Gras so viel Lärm verursachen kann...

Leider muß ich auch die Steuerung bemängeln. Alles wird mit der Maus (oder Tastatur) über Ikonen kontrolliert, was teilweise aber sehr hinderlich ist, denn bis eine Waffe angewählt und Tell kampfbereit ist, müssen oft ein paar Schläge eingesteckt werden. Da dies wertvolle Energie kostet, kommt hin und wieder Frust auf, und der ohnehin schon niedrige Spielspaß geht noch weiter „dem Bach runter". Und das sowohl bei der ST- als auch bei der Amiga-Version, die grafisch nahezu identisch sind. Nur der Bildauschnitt ist beim Amiga eben etwas größer.

So kann ich zum Schluß nur die Empfehlung weitergeben, sich eine Tell-Lektüre für weit unter fünf Mark zu kaufen. Davon hat man wesentlich mehr, und es wird viel Geld gespart. Der Hersteller verspricht zwar, daß es noch Änderungen geben könne, aber viel verspreche ich mir davon auch nicht mehr. Falls es dochnoch grundlegend Neues geben wird, werdet Ihr's erfahren, Ehrenwort.

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

WAS IMMER SIE SUCHEN, SEHEN SIE SICH ZUERST BEI ELITE UM!

SPACE HARRIER™

Grand National

OVERLANDER

SPACE HARRIER	ATARI ST AMIGA
GRAND NATIONAL	AMIGA
OVERLANDER	AMIGA

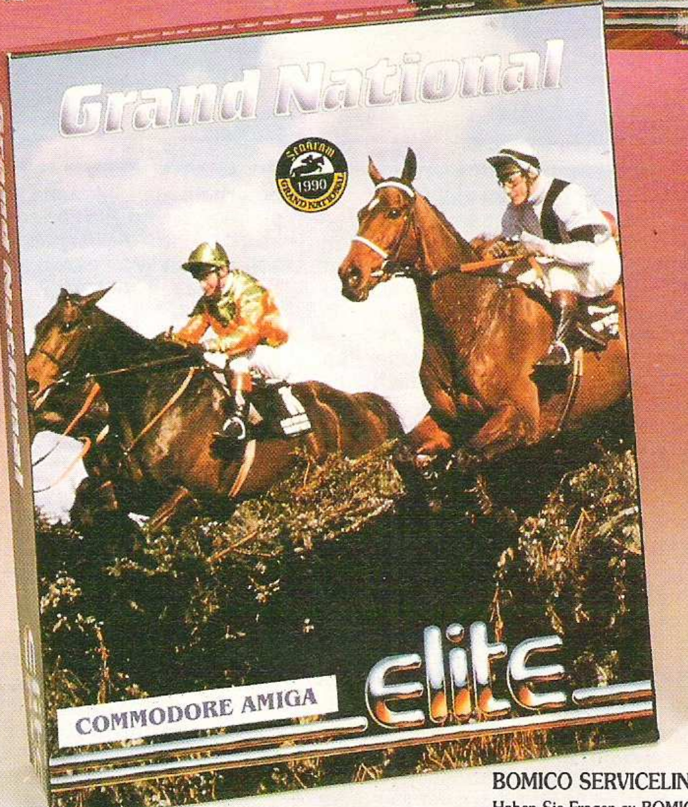
Für Strategen und Jockeys und überhaupt alle, die sich für Pferdesport interessieren, gibt's was ganz Neues: GRAND NATIONAL. Hier wurde die fiebrige Atmosphäre eines jährlich veranstalteten Hindernisrannens auf den Heimcomputer gebannt. Mit allem Drum und Dran:

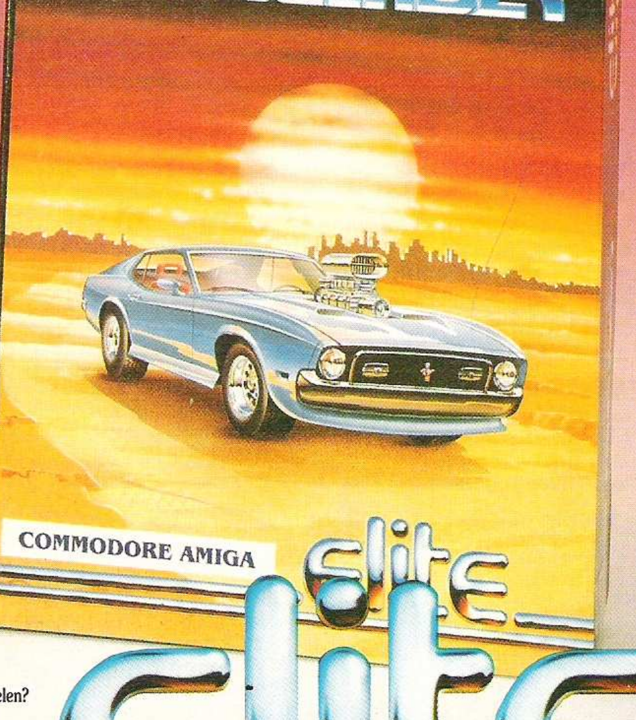
MANAGEMENT – KAUF UND VERKAUF VON RENNPFERDEN
RENNBETEILIGUNG ÜBER 1,5 oder 10 JAHRE
PFERDEWETTEN – ZUR FINANZIERUNG DER NÄCHSTEN SAISON
KONTROLLE ÜBER DAS PFERD ANHAND VON GESCHWINDIGKEITS-UND ENERGIE-MESSANZEIGEN (DAMIT ES NICHT UNTERWEGS ZUSAMMENKLAPPT)
SOUND MIT DIGITALER SAMPLER-TECHNIK SPEZIELL FÜR DEN AMIGA
3 ANSICHTEN
STEUERUNG MIT MAUS, JOYSTICK ODER TASTATUR

SPACE HARRIER™
100% Coin-op AUTHENTIC
FOR THE FIRST TIME EVER: ALL 20 LEVELS!!
SEGA
elite

Für Spannung im Arkaden-Stil empfehlen wir SPACE HARRIER. Jetzt zum ersten Mal mit <u>allen</u> 20 Ebenen des SEGA Münzautomaten-Spiels. In komplett neuer Aufmachung, darf diese neue Version von SPACE HARRIER in keiner 16-Bitter Sammlung fehlen!

Für Motorsport-Enthusiasten gibt es nichts Feineres als OVERLANDER! Das komplett neue Design und die fabelhafte Neuprogrammierung tragen den spektakulären Grafikfähigkeiten des Amiga voll Rechnung. Eine gelungene Kombination von rasanter Action, hochkarätigem Fahrvergnügen und Balleren.





BOMICO SERVICELINE ☏
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25

elite

BOMICO Elbinger Strasse 1 6000 Frankfurt am Main 90 Vertrieb Österreich: KARASOFT

Da macht sich selbst Tarzan aus dem Staub!

Programm: SAS Combat, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

Man muß sich mal vorstellen: Dschungel, brütende Hitze, Moskitos und jede Menge Typen, die es darauf abgesehen haben zu töten. Zusätzlich muß man sich mit schwerer Bewaffnung durch den Urwald schlagen. Das alles bietet das neue Game **SAS COMBAT** aus dem Hause **CODE MASTERS**. Hört sich ziemlich interessant an, he? Um es vorweg zu sagen: Ich habe absolut nichts gegen Kriegsspiele, im Gegenteil. Ich fahre beispielsweise total auf *Cabal* ab. Wenn ich damit einmal angefangen habe, werde ich geradezu zur Fanatikerin.
Aber was CODE MASTERS da auf den Tisch bringt, entspricht nicht gerade meinem Geschmack. Billig ist eben nicht gleich gut! Was mich schon mal gleich gestört hat, als ich das erste Bild erblickte, war, daß man das Spielfeld auf zwei Drittel des Screens reduziert hat. Das letzte Drittel wird sinnlos durch irgendwelches Buschwerk verdeckt, was wohl eine Art Rahmen darstellen soll. Durch das unnötige Grünzeug sind natürlich auch die Figuren dementsprechend klein ausgefallen. Auch, daß man alle Szenerien nur von oben betrachten kann, ist bestimmt nicht die beste Lösung. Sinn des Ganzen ist es, zu einem Rebellenführer zu gelangen und auf dem Weg dahin möglichst viele Söldner, Fallschirmjäger und Panzer umzunieten. Um den Rebellenobermacker zu erreichen, muß man vier verschiedene feindliche Kampfgebiete durchlaufen. Die Sprites (selbst die Schüsse) ruckeln ohne Ende – grafisch also ist dieses Game nicht gerade eine Meisterleistung. Die Bilder wären vielleicht für einen Acht-Bit-Rechner angebracht, aber für 16bit...
Tja, was soll ich sagen? Also, ausgenutzt hat man die Kapazität des Rechners ja nicht gerade! Farbenfroh ist es zwar allemal, aber ziemlich schlecht gezeichnet. Um keine Herzattacke zu bekommen, möchte ich an dieser Stelle lieber darauf verzichten, etwas über den Sound zu schreiben.
Auf dem Weg durch den Busch stehen drei verschiedene Tötungsmöglichkeiten zur Verfügung: Man kann jemanden erstechen, erschießen oder zerbomben. Hinter Büschen, Steinen oder Mauern (Mauern im Urwald?) kann man sich vor den Feinden verstecken und diese dann aus dem Hinterhalt abballern. Die Panzer räumt man am besten mit den Granaten aus dem Weg. Auch die „Smart Bombs" schaffen ganz gut Platz.
Was mich ganz besonders stört, ist, daß CODE MASTERS im ganzen Game Eigenwerbung macht. Alle paar Meter liegen solche Code-Masters-Plaketten in der Gegend rum, die man aufsammeln soll, um dadurch Bonuspunkte zu bekommen. Nun denn, das muß allerdings jedes Softwarehaus für sich selbst entscheiden. Ich jedenfalls finde sowas erstens unpassend und zweitens geschmacklos!
In der Anleitung steht zwar zu lesen, daß dieses Game viele Attraktionen bietet und die Adrenalin-Produktion ohne Ende in Gang setzt, ich für meinen Teil habe jedoch davon nicht viel spüren können. Die Idee des Games ist vielleicht gar nicht mal so schlecht, wenn nur Grafik und Sound genauso gut wie die Idee wären! Das einzige, was die mißratenen Grafiken noch rechtfertigen könnte, ist der Preis. 20 Huhns sind nun echt nicht viel. Aber CODE MASTERS hat zum selben Preis auch schon weitaus bessere Games auf den Markt geworfen. Ich darf da nur mal an *TREASURE ISLAND DIZZY* erinnern. Dieses Game wird zum selben Preis verkauft und hat sogar so gut abgeschnitten, daß es einen Hitstern bekam! Nun denn, jeder hat auch mal 'nen schlechten Tag. Selbst dem hochkonzentriertesten Programmierer passiert sowas, Ihr könnt's mir glauben!

Sandra Alter



Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	5

Schlußverkauf!!!

Programm: Target, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Steine, **Hersteller:** Graunitz Hard- und Software, Ingolstadt, **Muster von:** Hersteller.

Zusammen mit dem Game **TARGET** erreichte uns auch ein Brief der Firma **GRAUNITZ SOFTWARE** . Diesem Brief ist zu entnehmen, daß der Hersteller sich zugunsten der Verbraucher für billige Spiele einsetzt, um Raubkopierer zu bremsen: „Wir hielten uns stets vor Augen, daß die Raubkopierer immer wieder von maßlos überteuerter Software sprechen – und als einzige Alternative den Weg zu einem Original sehen, wenn der Preis niedriger wird." Und: „Unser größtes Streben war bei der Entwicklung und Produktion, ein Game zu schaffen, das dem Verbraucher zeigt, daß es auch Firmen gibt, die den Willen zeigen, teuer und aufwendig produzierte Spiele zu einem Minimalpreis abzugeben."
Ich konnte mich jedoch dunkel an eine halbseitige TARGET-Werbung in ASM 1/90 erinnern, schaute nach, und... ha! In dieser Anzeige wurde TARGET nämlich für 35 Märker plus 5 Mark Versandkosten angeboten. Was das wohl zu bedeuten hat? Handelt der Hersteller nun wirklich im Interesse des Verbrauchers oder vielleicht doch in seinem eigenen? Ob der Verkauf nicht ganz so lief, wie man sich das vorstellte? Nun gut, mir steht es ja auch eigentlich gar nicht zu, über irgendwelche Verkaufsstrategien irgendwelcher Hersteller nachzudenken. Kommen wir jetzt endlich zum Test.
TARGET ist ein futuristisches Ballerspiel, bei dem man (na, was wohl?) Raumschiffe abschießen soll. Der ganze Aufwand wird diesmal wegen der Tochter des Herrschers von Cyrous betrieben. Diese ist nämlich bei einem frontalen Angriff von der Mosterrasse Insh entführt worden. Sofort wird ein Hi-Tech-Raumjäger zur Verfügung gestellt, und nun gilt es, die Weltraumschönheit schnellstens zu befreien.
Wenn man eine Formation vollständig abgeschossen hat, verrutscht für etwa eine Sekunde der Bildschirm nach links oder rechts. Das war wohl nicht gerade die Absicht des Programmierers. Vom eigenen Hi-Tech-Raumjäger ist leider nicht viel zu sehen. Er scheint irgendwo unterhalb der Bildfläche fest installiert zu sein. Ein Fadenkreuz zeigt an, wo die Schüsse hin sollen. Man kann durchgehend Dauerfeuer benutzen. Am Ende eines jeden Levels muß man noch einen Endgegner überwinden und kann dann neue Energie tanken. Die Energie ist übrigens ziemlich knapp bemessen. Es kostet wirklich einige Anstrengungen, einen Level zu schaffen.
Der wirklich gut gelungene Sound, der auch während des Spielens läuft, tröstet jedoch schnell über mißlungene Anläufe hinweg.
Alles in Allem gesehen ist dieses Game für 10 Mark durchaus annehmbar. Spiele für 10 Mark, vielleicht mit etwas neueren Ideen, die wünsche ich mir für die Zukunft von der Firma GRAUNITZ H+S.

Sandra Alter



Grafik	4
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	8

DAS BESTE VON LUCASFILM GAMES

Haben Sie Lust auf ein spannendes Abenteuer-Spiel? Sind Sie es leid, das englische Wörterbuch herauszukramen oder lange Sätze einzutippen? Wollen Sie tolle Grafik und Animation und besonders viel Spielspaß? Dann gibt's nur eins: die Abenteuer-Spiele von Lucasfilm.

Alle komplett in Deutsch. Alle einfach mit Joystick oder Maus zu spielen. Und alle garantiert Spitzen-Spiele, die Sie bestens unterhalten werden. Denn Dutzende von Tests und Auszeichnungen beweisen, das jedes der drei Spiele ein "Bestes Adventure des Jahres" ist.



In diesem schaurig-albernen Grusel-Thriller versuchen Dave und seine Freunde die arme Sandy aus den Klauen von Dr.Fred zu befreien. Der hat zusammen mit seinen seltsamen Verwandten, einem lila Tentakel und einem geheimnisvollen Meteor gar übles vor. Wird Dave es schaffen, seine Freundin vor dem Zombie-Mat zu bewahren?



Außerirdische versuchen, die Menschheit durch Summtöne total zu verblöden. Sensationsreporter Zak McKracken ist der einzige, der diesen wahnsinningen Plan kennt. Doch keiner will ihm glauben. So ist er ganz auf sich allein gestellt, die Invasion aus dem All zu verhindern.



Er ist wieder da! Indy Jones, hauptberuflich Archäologe und Abenteurer erster Klasse, schwingt wieder die Peitsche, um seinen Vater zu befreien und den Heiligen Gral in Sicherheit zu bringen. Die wilde Hetzjagd führt ihn quer über den Globus von einer gefährlichen Situation in die andere.



Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Österreich: Karasoft · Schweiz: Thali AG

Nichts wie weg!

Programm: Leavin' Teramis, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 70 DM (ST), ca. 85 DM (Amiga), **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** Thalion.

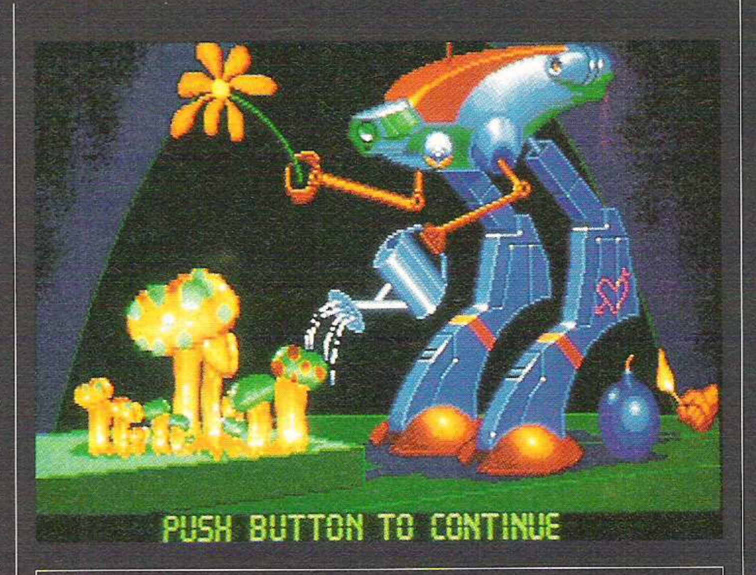
Sie sind jung, begabt, dynamisch – und sie kommen trotzdem aus Deutschland! Die Rede ist von **THALION**, jenem deutschen Softwarehaus, das bislang besonders durch seine technischen Fähigkeiten begeistern konnte. Von den Spielkonzepten her ging's bislang jedoch nur in gewohnten Bahnen. Aber das soll sich jetzt ändern! **LEAVIN' TERAMIS** soll nun das „etwas andere" Ballerspiel werden, geeignet für Neurotiker, Melancholiker oder einfach auch nur für Leute, die guten Humor immer zu schätzen wissen. Schon dies Hintergrund-Story dieses Weltraum-Epos liest sich von der ersten bis zur letzten Seite witzig und soll hier nicht allzu breit ausgewalzt werden. Nur so viel: Das Forschungsraumschiff Teramis befindet sich irgendwo im Universum (wo sonst?) und bekommt plötzlich Besuch von seltsamen Lebensformen, die's ganz schön doll treiben. Erst sah es nämlich so aus, als ob man diese Wesen auf ihrem Planeten ganz locker aus der Distanz beobachten könnte, doch als die Crew bemerkte, daß die Viecher sprunghaft mutieren können, war's bereits zu spät – die Aliens waren bereits an Bord und verursachten ein grenzenloses Chaos. Da blieb nur noch eine Möglichkeit: Die Teramis mußte gesprengt werden! Der Captain des Schiffes stellte den Zeitzünder allerdings etwas knapp ein, so daß McGibbons, der Held des Spiels, versuchen muß, den Zünder zu verlangsamen. Was jetzt kommt, ist leider weniger witzig, denn Mc Sowieso muß in guter, alter Ballermanier acht vertikal scrollende Levels meistern, bis er sein Ziel erreicht hat.

Die Gestaltung der einzelnen Levels ist wiederum recht gut gelungen, oder zumindest spaßig. Ihr müßt mit eurer kleinen Spielfigur über labyrinthartige Sackgassen latschen und dabei aufpassen, nicht von feindlichen Geschwadern oder miesem Viehzeugs gekillt zu werden. Extrawaffen gibt's selbstredend auch, doch diese befinden sich in Seitenarmen der Teramis, zu denen man durch eine Tür gelangt. Bevor jedoch die Extrawaffe (oder Extrazeit, ganz wichtig!) ihrem neuen Besitzer übergeben wird, muß noch ein „Mittelgegner" besiegt werden. Und natürlich kann's noch passieren, daß nach hartem Kampf nur 'ne Loserwaffe erscheint. Viel Mühe haben sich die Autoren mit dem Design der Endgegner gegeben, die mir in diesen Formen noch nie begegnet sind. Da gibt es lustige Anspielungen auf echte Spieleklassiker, auf die Spieler selbst und auf das Spiel selbst. Ein paar Beispiele: In einem Level gibt's einen Space-Invaders-Automaten, der erst dann Ruhe gibt, wenn man ihm den Stecker herausgezogen bzw. zerschossen hat. In den weiteren Levels erscheinen noch ein Break-Out-Gegner sowie ein großes Stück Sch ..., also ein riesiger, brauner, stinkender Klumpen, bestehend aus xxxx. Und in diesem Stil sind alle acht Levels gestylt.

THALION hat sich jedoch nicht nur darauf beschränkt, der Sch ... eine ansprechende Form und Farbe zu geben, sondern prägte das Spiel (wieder einmal) mit technischen Glanzleistungen. Zum ersten Mal gibt's auf dem Atari ST ein **Hardware-Scrolling**, so daß das gesamte Spiel, unabhängig von der Anzahl der bewegten Objekte und dem Sound, völlig ruckelfrei über die Bühne geht. Einen kleinen Seitenhieb auf die werte Konkurrenz konnte sich die Programmierer ebenfalls nicht verkneifen: Um zu zeigen, wie auf dem ST sonst gescrollt wird, wurde eine „Zwei-VBL-Zone" implementiert, in der das gewohnte Ruckeling für kurze Zeit bestaunt werden kann. Und auch Soundfreak **Jochen Hippel** schwingt sich auf dem ST zu ungwöhnten Höhen auf, denn der Sound ist endlich mal nicht disco-poppig, sondern besteht aus sahnemäßig komponiertem und technisch hervorragend umgesetzten Jazz. Warum der Sinneswandel? Nun, wie wir aus sicherer Quelle wissen (hi, Marc!), ist Jochen gerade auf dem Jazz-Trip. Es sei ihm und mir gegönnt.

Schade nur, daß LEAVIN' TERAMIS außer dem tollen Sound, der tollen Story und dem tollen Scrolling nix Tolles mehr zu bieten hat. Die Ballerei ist ja anfangs ganz witzig, doch schon nach kurzer Zeit fällt die geringe Variabilität des Games auf. Viel Geschick und Lernfähigkeit werden vom Spieler halt nicht gefordert. Wie soll daß bei dieser konfusen Konzeption auch funktionieren. Die Technik ist eine Meisterleistung, doch schöne Effekte allein tun's eben nicht. Also, Jungs, setzt Euch nochmal an die Kisten und programmiert ein affengeiles, hammerhartes Ballerspiel, das die Nerven kitzelt und nicht das Zäpfchen. Daß Ihr das könnt, habt Ihr ja bei LEAVIN' TERAMIS bewiesen!

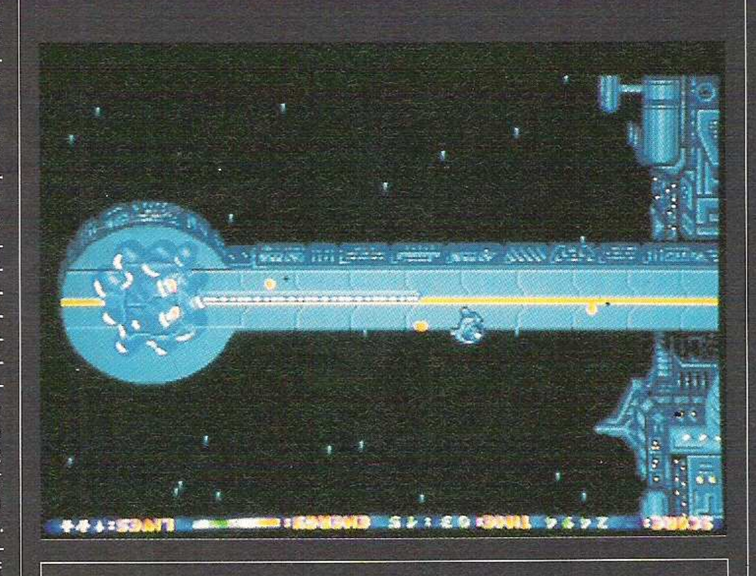
Michael Suck



Und nach jedem Level gibt's ein Bild . . .



Leavin' Teramis bringt Action, Gags, . . .



. . . und jede Menge Gegner technisch brillant!

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Power-Up für den Atari!

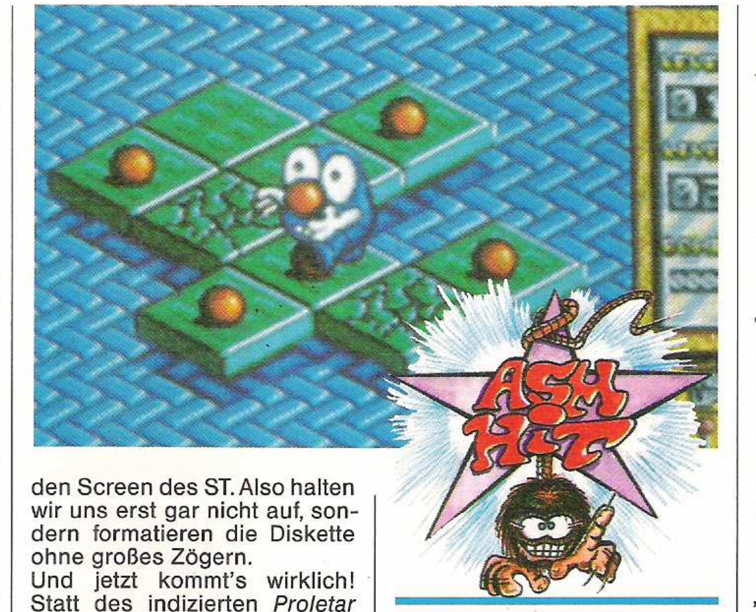
Man nehme so in etwa sieben LPs, stapele sie aufeinander und setze an jeder Seite noch ein paar Zentimeter dran. Jetzt hat man in ungefähr die Verpackungsgröße des Power Pack für den Atari ST, in dem sich zwanzig Programme, größtenteils bekannte Titel aus vergangenen Tagen, befinden. Was das Pack so interessant macht, ist sicher das erstaunliche Preis/Leistungsverhältnis, denn wo bekommt man schon 20 (!) Originalprogramme für unter 100 Mark?

Programm: Power Pack, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 99 Mark, **Besonderheiten:** nur in Fachhandel erhältlich, nicht über Versand, **Hersteller:** verschiedene in Zusammenarbeit mit Atari, **Muster von:** Atari

Wir öffnen also den Deckel der Verpackung, um ein Dutzend Disketten im 3.5"-Format vor uns zu sehen, schön ordentlich in der Verpackung gehaltert. Kurzum entschließe ich mich, das Ganze in einer praktischen Stapelform zu reorganisieren. Oder anders: Ich lege die Disketten auf einen Haufen, lasse die Verpackung irgendwo liegen, wo sie mich nicht stört, und entledige mich der überflüssigen Anleitungen.
Eine Diskette nach der anderen zerre ich mir die zwanzig Programme in den Rachen:
Auf Disk A befindet sich das besch...eidene **A...FTERBURNER**. Der Aufkleber zum Programm klebt übrigens immer noch unter unserem Lokusdekkel. Spaß kommt hier nicht zuletzt wegen der sehr schwachen technischen Seite nicht auf. Also: schwupp!
Auf Diskette B, wie **„R-TYPE“**, ruckelt's ebenfalls recht heftig. Der Weltraumkampf, der mit imposanten Ladezeiten zu beeindrucken wußte, konnte auch nicht begeistern. Schade!
Bis jetzt sieht es ja ganz so aus, als hätte man sich eine Tüte voll warmer Luft gekauft. Hoffen wir, daß sich das noch ändert.
Das nächste Programm (Disk C) ist **GAUNTLET II**. Die Umsetzung des Automaten ist ziemlich durchschnittlich geworden. Für Freunde dieses Genres ist das Game aber allemal interessant!

Und hier kommt es, das erste richtig gute Programm dieser Compilation! Der schwache Sound wird bei **SUPER HANG ON** durch das gute Gameplay und die gelungene Steuerung voll und ganz wettgemacht! Hier fängt das Pack an, sich in eine lohnende Investition zu verwandeln.

Nächste Disk! Und bumms, denn jetzt kommt der urig alte **SPACE HARRIER** wieder auf



den Screen des ST. Also halten wir uns erst gar nicht auf, sondern formatieren die Diskette ohne großes Zögern.
Und jetzt kommt's wirklich! Statt des indizierten *Proletar* (Name natürlich von der Red. geändert!) ist auf einer Diskette, die mit „E“, und nicht mit „H“, wie es eigentlich sein müßte, gekennzeichnet ist das wunderbare **WINTER OLYMPIAD 88** von **TYNESOFT**. Besonders ohne die Anleitung hat man bei diesem Programm Unmengen von Spaß! Grafik und Sound sind nicht elitär, aber sehr unterhaltungsfördernd.
Auf der nächsten Disk (F, und irgendwie bin ich jetzt durcheinandergekommen, weil ich nämlich die zweite Disk E vorsortiert hab', und das „H“ nun fehlt!) kommen zwei durchschnittlich und ein schlechter Titel auf uns zugeschlabbert.
STARGLIDER (auf Monochrom-Monitor besser!).
OVERLANDER und **SUPER HUEY** reißen nicht die Wurst vom Teller. Kann man sich aber ansehen, echt!
Auf Disk G geht's dann wieder ordentlich zur Sache. **ELIMINATOR**, **HEWSONSs** 3D-Rennballerei, **NEBULUS**, das Turmbesteigespiel mit den grünen Wuselgnom, und **PACMANIA**, die 3D-Variante des Oldies bieten einem viel Wert fürs Geld. Disk G ist somit einer der absoluten Höhepunkte dieser Compilation.
Weiter geht's mit Disk I und **BOMBUZAL**, dem Strategie-Gehirnverhedderer, **BOMB JACK**, der etwas schwachen Automatenumsetzung und **XENON**, das selbst den hartgesottenen Ballerprofis einige Schwierigkeiten bereitet. Auch diese Disk ist alles, bloß nicht schlapp!
Ob einem **DOUBLE DRAGON** gefällt, ist sicher eine Frage des Geschmacks. Ich fand's recht mittelmäßig und markierte Diskette J mit einem „O“ wie „Durchschnitt“. Weder Grafik noch Sound hauen den Kenner um. Technisch ist's auch nicht so viel besser – Durchschnitt eben!
Die vorletzte Diskette (die liebe Diskette K) bringt uns das hübsche Narrenspiel **BLACK LAMP**, das bei uns sogar mal Aufmacher und Hit war. **OUT RUN** kann da nicht zu 100% mithalten, aber auf der Disk war eben noch der Platz...
Tja, da ist sie auch schon, die letzte der zwölf Disketten. Was wird uns hier nun erwarten? **STAR RAY** (DEFENDER-Verschnitt) und **STAR GOOSE** (so'n Pseudo-3D-Ballerspiel, ganz nett). War ja 'ne einfach Frage. Als Schlußlichter also nochmal zwei lohnende Brokken, die einen für eine Zeit auf Trab halten können.
Kommen wir also zum Schluß dieser Betrachtung. Im POWER PACK bekommt man für sein Geld eine echt riesige Menge Software geboten. Ideal ist dieses Pack für Einsteiger, Sammler und andere Pinguine. Absolut hitverdächtig!

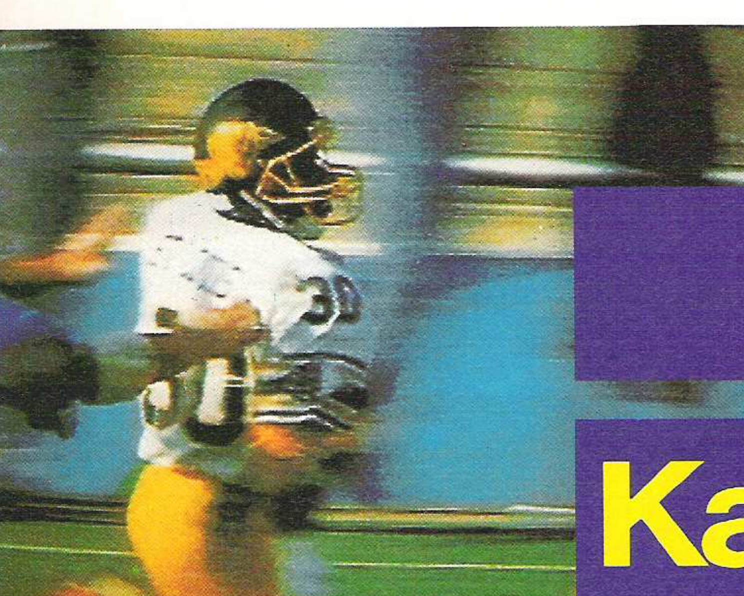
uli

»Hits im Pack«



Blas' sie von der Straße, Sandra!

Grafiken	**3-10**
Sounds	**2-9**
Spielabläufe	**1-10**
Motivationen	**0-11**
Preis/Leistung	**12**



Sport-Kaleidoskop

DREIFACHER RITTBERGER

Programm: 21, **System:** C-64 Disk, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold, Muster von: 7 / 15 / 29

Wer kennt sie nicht, die **Games**-Reihe aus dem Hause **EPYX**? Ich kann mich noch ganz deutlich erinnern; es war im Jahre 1983, als uns *Summer Games* erreichte. Nach *Decathlon* konnte mich dieses Sportspiel wieder lange an den heimischen Bildschirm fesseln. Genau genommen zockte ich mit den Kumpels nächtelang herum, bis entweder der Joystick auseinanderbrach oder die Eltern den Strom abdrehten. Doch nicht nur bei mir, sondern weltweit verbuchte EPYX mit diesem Programm einen Riesenerfolg. Von diesem inspiriert, machte man sich daran, einen Nachfolger zu schaffen, der noch besser sein sollte. Dies gelang auch tatsächlich, und nach *Summer Games II* folgten noch *Winter Games, World Games, The Winter Edition* und *The Summer Edition*. Jedes dieser Games wußte zu überzeugen und fand riesigen Anhang bei den Freaks. Nun nahm sich EPYX drei dieser Verkaufsschlager, steckte sie in eine Packung und verkauft die Disks für nur runde 65 Märker. Bei den drei Games handelt es sich um **Winter Games: World Games** und **The Games – Summer Edition**.

Winter Games erschien zuerst für den C-64 im Jahre 1985. Insgesamt sieben Disziplinen werden hier geboten. Zuerst wird man in die Kunst des Trickski eingeführt. Sechs untereinander kombinierbare Figuren können hier ausgeführt werden. Je nach Ausführung und Kombination gibt es bis zu zehn Punkte.

Auf saubere Ausführung und Kombination kommt es auch beim Eiskunstlauf an. Eine leider etwas langweilige Disziplin, da sie auch als Pflicht und Kür vorkommt. Von der Pirouette bis zum dreifachen Lutz können die wichtigsten Figuren nachgemimt werden.

Beim Bobfahren wird dann mehr das Reaktionsvermögen getestet. Durch den Tunnel rasend, muß in den Kurven geschickt gegengesteuert werden. Ein in der Gruppe höchst spannendes Wetteifern, da es hier, wie in der Realität, um Hundertstel geht.

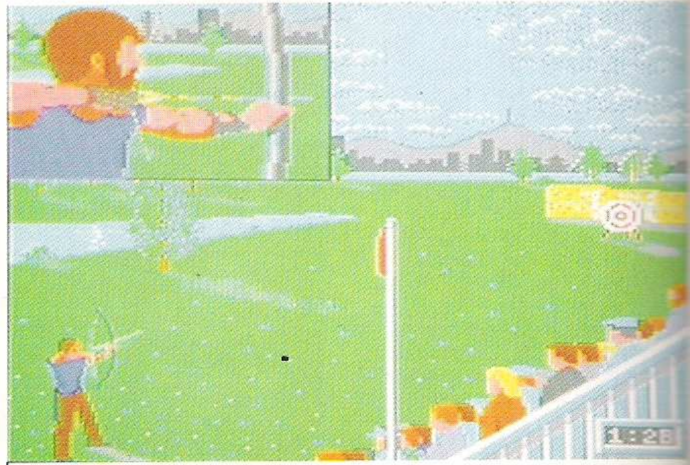
Als Dieter Thoma darf man sich im Skispringen üben. Durch geschicktes Geradehalten unseres Springers werden die weitesten Sprünge und die meisten Stilpunkte erzielt.

Mehr auf Technik und Gleichmäßigkeit wird bei Biathlon Wert gelegt. Durch regelmäßige Rechts-Links-Bewegungen des Sticks wird unser Biathlet zu Höchstleistungen gebracht. Doch vorsicht: Wird zu unregelmäßig gesteuert, so steigt der Pulsschlag kräftig an, was sich auf das Zielen am Schießstand böse auswirkt.

Die letzte Sportart ist das Eisschnellaufen. Wie beim Biathlon müssen hier regelmäßig beschleunigende Stickbewegungen ausgeübt werden, um den Konkurrenten abzuhängen.

Wenden wir uns dem 1986 erschienenen **World Games** zu. Auf tierisch ernste Sportdisziplinen wurde hier nicht viel Wert gelegt. Vielmehr wurde bei EPYX versucht, die charakteristischen Sportarten einiger Länder lustig umzusetzen. Ob die Disziplinen jedoch so charakteristisch für das jeweilige Land sind, ist stark anzuzweifeln. Oder betreibt von Euch jemand regelmäßig Bierfaßspringen? Das ist nämlich der deutsche Volksport Nr. 1 – laut Hersteller. Ist auch egal, Hauptsache, originell ist's. Und das ist es allemal, denn zu der Melodie vom „Lieben Augustin" wird hier durch Rythmische Links-rechts-Bewegungen zum Sprung angesetzt. Bei falschem Timing fällt unser Springer auf den Mund oder bricht überrascht im Eis ein.

In Rußland spielen dann die Gewichte eine Rolle. Hier müssen nämlich möglichst viele Kilogramm „gerissen" und „gedrückt" werden. Die Steuerung



Anlegen, spannen und Zonggg! Fotos (3): C-64

verlangt optimales Timing, ist aber sehr gut gelöst.
Als waschechter Cowboy darf der Spieler beim Rodeo seine „Härte" unter Beweis stellen. Zur Verfügung stehen fünf verschiedene Bullen, welche unterschiedlich aggressiv und berechenbar sind. Buchstäblich am Joystick herumreißen muß man, soll den plötzlichen Bewegungen des Bullen Kontra geboten werden. Werden acht Sekunden (in Wahrheit ca. 24, die Zeit läuft extrem langsam) durchgehalten, springt der Cowboy elegant vom Tier und erhält seine Punkte. Schön bei dieser Disziplin ist, daß zum Training ein menschlicher Spieler den Bullen, der andere den Cowboy übernehmen kann. So gibt es harte Kopf-an-Kopf Wettkämpfe, die es in sich haben.
Für das berühmte Baumstammrollen begeben wir uns in das schöne Kanada. Als Holzfäller muß gegen einen Konkurrenten möglichst lange das Gleichgewicht auf einem Baumstamm gehalten werden, bis dieser ins Wasser fällt und von Haien und U-Booten begrüßt wird.

Etwas ernster geht es beim Slalom zu. Hier gibt's nämlich keine großen Gags, und von der technischen Seite ist auch nichts Erwähnenswertes vorhanden, doch vor allem im Wettkampf gegen einen menschlichen Partner ist die Disziplin eine spaßige Angelegenheit.

Im warmen Mexiko verschafft man sich am besten eine Abkühlung im kalten Wasser. Von einem schönen, hohen Felsen muß hier möglichst stilistisch gut in das Wasser gesprungen werden. Doch zuviel Risiko ist auch nicht angebracht, denn dann knallt der Springer gegen den Felsen, gibt's keine Punkte.
Für die letzte Disziplin begeben wir uns in den Fernen Osten, genauer: nach Japan. Als schwergewichtiger Sumo-Ringer sollte der Gegenspieler möglichst schnell auf die Matte bugsiert werden. Dafür stehen eine Menge verschiedener Griffe und Würfe zur Verfügung, die aber leicht zu steuern sind.

Das dritte Programm im Bunde ist das erst 1988 zu den Spielen in Süd-Korea veröffentlichte **The Games – Summer Edition**, auch *Summer Games III* genannt. Hier werden ganze acht sportliche Disziplinen geboten. An den Parallelbarren muß der Spieler sehr geschickt vorgehen, da dies eine der technisch anspruchsvollsten Disziplinen ist. Unmengen von verschiedenen Kombinationen stehen zur Verfügung, die viel, viel Übung verlangen. Hierbei sind die Sportler toll animiert



Otti „The Muscle"

»Twentyone bringt Sportspaß ohne Muskelkater!«

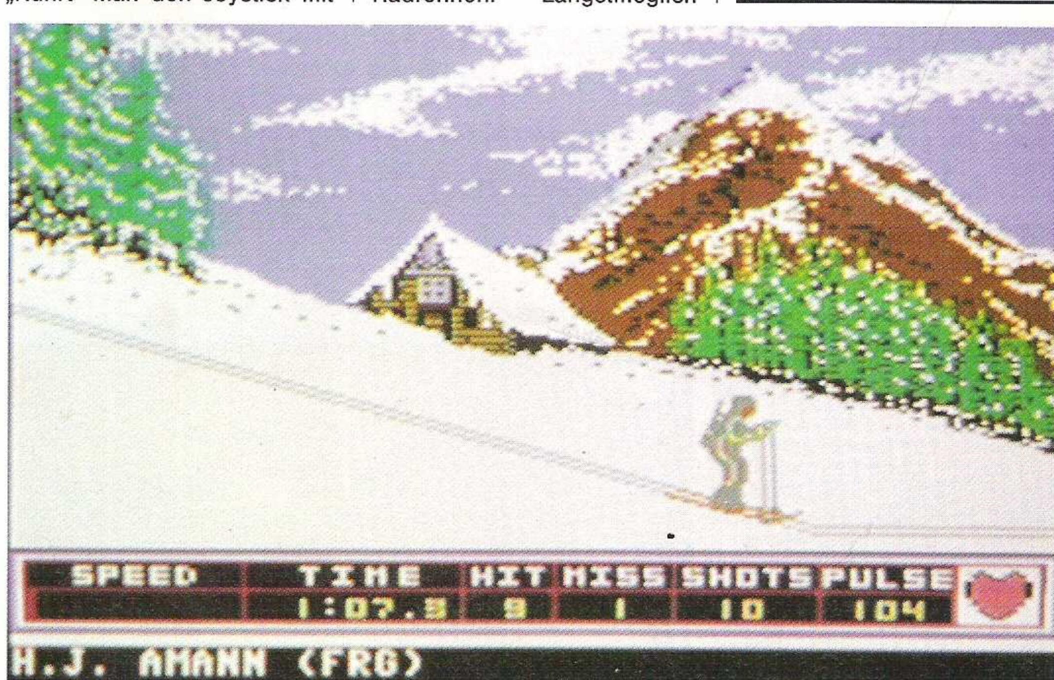
und bewegen sich sehr flüssig. Technisch nicht so anspruchsvoll ist das Bogenschießen. Hier muß mehr auf die Windrichtung geachtet werden, damit der Pfeil so oft wie möglich ins „Schwarze" trifft. Nett hierbei die eingebauten Gags. Trifft ein Pfeil beispielsweise ins Gras, so kommt ein kleiner Maulwurf aus der Erde und beschwert sich. Wie bei **World Games** wurden hier eine ganze Menge von Gags eingebaut, die bei Mißlingen einer Disziplin erscheinen.
Auf viel Muskeln und hohe Rotationsgeschwindigkeit kommt es beim Hammerwerfen an. „Rührt" man den Joystick mit gleichmäßiger Geschwindigkeit im Kreis, so können gute Weiten erzielt werden. Eine gute, aber anstrengende Disziplin. Körperlich ermüdend ist auch der Hürdenlauf, da der Stick hier schnellstmöglich nach links und rechts gerüttelt werden muß.
Gutes Timing ist beim Stabhochsprung wieder mal erforderlich. Im Rhythmus der Bewegung des Springers wird der Joystick nach rechts und links bewegt. Leider ist die Höchsthöhe allzuschnell zu erreichen. Trotzdem eine sehr gut in Szene gesetzte Disziplin.
Ins kühle Naß darf sich der Spieler beim Turmspringen begeben. Auf den ersten Blick etwas bieder aussehend, wird hier doch alles von der Vorwärtsschraube bis zum Rückwärtssalto geboten. Bei schönen Kombinationen können die Punkte nur so winken.
Mit toller, ausgefüllter 3D-Vektorgrafik präsentiert sich das Radrennen. Längstmöglich sollte hier im Windschatten des gegnerischen Fahrers gefahren werden, damit Kraft für die letzte Runde gespart wird. Dann nämlich sollte mit voller Geschwindigkeit ins Ziel gerast werden. Trotz Vektorgrafik eine etwas langatmige Disziplin, sowohl hier als auch in der Realität.

Und nun zum letzten sportlichen Meeting – den Ringen. Wie bei den Parallelbarren kommt es auch hier wieder auf optimales Timing und guten Kombinationen an. Schön animierte Sportler und ein hoher Schwierigkeitsgrad werden geboten.

Ächz, nach dermaßen vielen Disziplinbeschreibungen kann ich die Games-Reihe nicht mehr sehen. Trotzdem noch ein Schlußwort zu dieser phänomenalen Compilation: Durch super Grafiken, sehr guten Animationen und garantiert langem Spielspaß kann ich jedem diese Sammlung wärmstens empfehlen, auch wenn die Programme schon einige Jährchen auf dem Buckel haben. Da bis zu acht Mitkonkurrenten „verschiedenster Nationen" (auch Nationalhymnen werden gespielt) an den Start gehen können und zudem noch Highscores gespeichert werden, bleibt hier die Motivation lange auf 100! Meiner Meinung nach die bisher absolut beste Compilation überhaupt! Hierfür darf man EPYX eigentlich nur danken!

Hans-Joachim Amann

Animation	**9-11**
Sound	**9**
Relitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**9-12**
Preis/Leistung	**12**



GAME, SET & MATCH, STARBYTE

Die Sparte Tennis war eigentlich immer den Konsolen vorbehalten. Am Thron des legendären PC-Engine WORLD COURT TENNIS hat jedenfalls bislang noch kein Konkurrent dieses Genres zu rütteln gewagt, geschweige denn vermocht. Insbesondere im 16-Bit-Bereich waren die bisherigen Programmierleistungen in Sachen Tennis doch eher unbefriedigend, wogegen die Besitzer von 8-Bittern schon seit längerem auf recht ordentliche und vor allem spielbare Resultate zurückgreifen können. Dank des in Bochum angestammten Softwarehauses STARBYTE dürfen nun auch alle tennisbegeisterten Amiga-User aufatmen, denn mit TIE BREAK scheint wohl ein neues Tenniszeitalter auf diesem Rechner angebrochen zu sein. Zwar gibt es bei diesem Spiel vereinzelt Anlaß zur Kritik, doch derart packend und rasant ging es selten bei einer Tennissimulation zu.

Programm: Tie Break, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Mein Gott, gebt uns mehr Speicherplatz!" Diese Worte entsprangen des öfteren **ANDREAS SEEBECK**, dem Macher von **TIE BREAK**, als er der ASM-Redaktion ausgiebig sein neuestes Werk vorführte. Die magische Grenze von 512 KB trägt jedenfalls die eigentliche Schuld daran, daß viele witzige Ideen (z.B. Diskussionen mit dem Schiedsrichter) wieder ad acta gelegt werden mußten. Glücklicherweise kam der Hersteller **STARBYTE** nicht auf die verwegene Idee, sich mittels Nachladetechniken aus der Affäre zu ziehen, die Folgen für den Spielfluß wären sicher eklatant gewesen. Doch mit derartigen „Leiden" mußten sich Programmierer bekanntlich schon immer herumschlagen. Im Falle TIE BREAK ist dieses Unterfangen, wie schon angedeutet, vollauf geglückt.
TIE BREAK untergliedert sich in verschiedene Spielmodi, ein Feature, das bei Spielen dieser Art mittlerweile zum Standard gehört. Zu Beginn empfiehlt es sich natürlich, einige „Trainingsstunden" zu absolvieren, um erst einmal das richtige Feeling für Schläger und Ball, sprich: die Steuerung zu bekommen. Allerdings solltet Ihr Euch nicht allzu lange bei dem obligatorischen „Warm-up" aufhalten, denn einen guten Compu-Tennisspieler zeichnen eben nicht nur gute Schläge, sondern auch eine gehörige Portion Spielpraxis aus, ganz zu schweigen davon, daß sich der Computer auf die Dauer als „langweiliger" Trainer erweist. So richtig zur Sache geht es nun aber im World Tournament-Modus, dem eigentlichen Hauptteil dieses Spielchens. Wie im richtigen Tennisleben gilt es hier, die Weltrangliste (leider nur die der Herren) zu erklimmen, um schließlich als die absolute Nummer 1 vom Computer ausgespuckt zu werden. Nicht nur Boris Becker weiß bekanntlich ein Liedchen davon singen, wie lang und beschwerlich der Weg dorthin sein kann. Im Gegensatz zu manch anderem Tennisgame können sich bei TIE BREAK bis zu 16 Spieler (das restliche Feld füllt der Computer auf) an der Jagd nach Ranglistenpunkten beteiligen, so daß sich aus dem „monotonen" Fight gegen den Compu schnell ein packender Konkurrenzkampf entwickelt, der für zusätzliche Motivation sorgen dürfte.
Aus einer Palette von insgesamt 16 Ranglistenspielern könnt Ihr nun Eure eigenen Rekken auswählen. Allerdings sei gleich gesagt, daß der TIE BREAK-Tennis-Zirkus lediglich fiktive Ballgenies umfaßt, bei denen jedoch gewisse Ähnlichkeiten zu bekannten ATP-Größen nicht zu verkennen sind. Etwas aus dem Rahmen fällt die Nummer 9 der STARBYTE-Rangliste, denn hinter dieser verbirgt sich nichts anderes als das Konterfei von *MANFRED KLEIMANN*. Im Spiel erweist sich Manni als durchaus brauchbarer Allroundspieler mit guten Kämpferqualitäten.

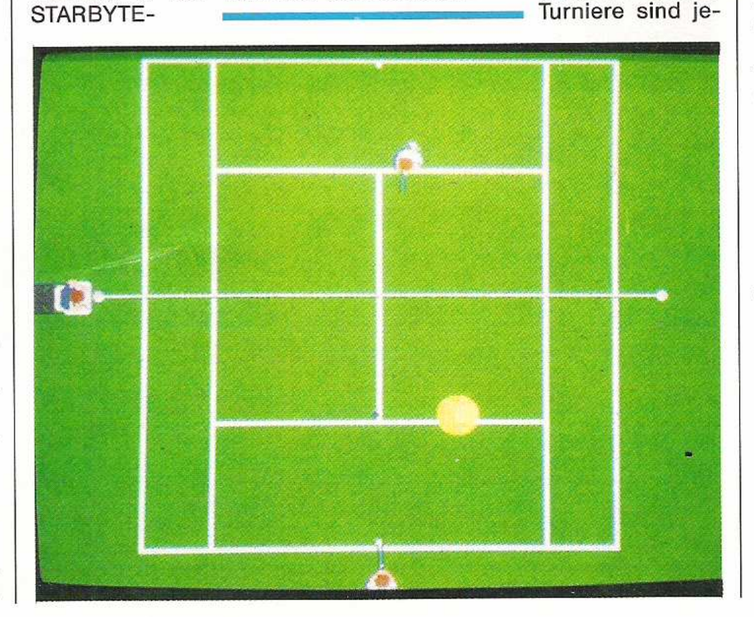


»TIE BREAK – Tennis nach Maß; Tennis – ein Muß! Selten war Tennis so schön!«

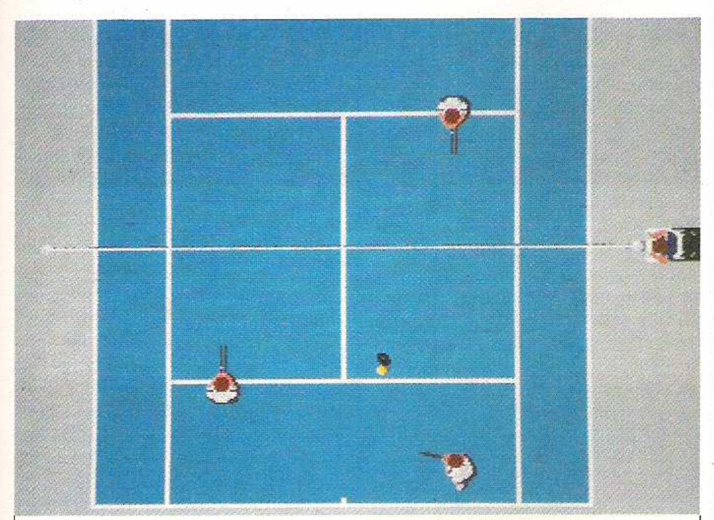
Aber auch die anderen 15 Tennisspieler, die dem Spieler jeweils mit einem witzigen Mini-Portrait präsentiert werden, besitzen ihre Stärken und Schwächen, so daß die Qual der Wahl anfangs gar nicht mal leicht fällt. Die STARBYTE-Tour setzt sich einerseits aus den vier größten ATP-Turnieren zusammen, als da wären die Australian Open, die französischen Meisterschaften, die heilige Rasenschlacht in Wimbledon sowie die U.S. Open. Ferner könnt Ihr noch bei den New York Masters und im Davis Cup um die begehrten Punkte fighten. Die beiden letzten Turniere sind jedoch in diesem Rahmen etwas unrealistisch, da beim Masters-Turnier nur die acht besten Spieler eingeladen werden. Im Davis Cup geht es ohnehin nur um nationales Prestige, nicht aber um Ranglistenpunkte. Aber, was soll's.
Selbstverständlich haben die Macher von TIE BREAK an die „Tournament-spezifischen" Bodenbeläge (bis auf Beton) gedacht, wodurch die ganze Chose noch zusätzlichen Reiz gewinnt. Schließlich ist das Verhalten der Filzmurmel im späteren Spiel auf Rasen ganz anders als z.B. auf Sand, wie Ihr es vielleicht von eigenen Tennisacts her kennt. Zu guter Letzt könnt Ihr noch die Bespannungshärte (20, 25 und 30 kg) sowie das Gewicht (leicht oder mittel) des Schlägers festlegen, was natürlich einen immensen Einfluß auf das eigene Schlagverhalten hat. Ein Patentrezept bei der Wahl des Schlägers möchte ich Euch jedoch nicht anbieten, denn allein schon bei uns im Verlag schwor jeder auf einen anderen Schlägertyp. TIE BREAK dürfte wohl das erste Spiel dieses Genres sein, in dem sich derart viele, wohlgemerkt realistische Einstellungen tätigen lassen. Natürlich können diese Vorgaben, wie auch später jederzeit die aktuellen Spielstände, abgespeichert werden.

Neben dem Trainingspart und der World Tournament-Sektion beinhaltet TIE BREAK noch einen Modus, der speziell für mehrere Spieler zugeschnitten wurde. Ähnlich dem World Tournament können hier bis zu zehn Spieler in einer Einzel- oder Doppelkonkurrenz an den Start gehen. Ebenso bleiben Optionen wie Beschaffenheit des Untergrundes (Rasen, Sand etc.) wie auch Art des Schlägers erhalten. Meines Erachtens kommt in diesem Programmteil besonders viel Stimmung auf, denn ein Doppel mit vier menschlichen Wesen gleichzeitig (!) ließ noch jeden Fight gegen den Computer erblassen.

In Sachen Steuerung sind die Programmierer von TIE BREAK zweifelsohne einen „revolutionären" Weg gegangen. Zum einen wäre da der mitgelieferte Joystickadapter zu nennen, mit dessen Hilfe nun keiner der vier möglichen Tennisspieler auf seinen geliebten Freudenknüppel zu verzichten braucht. Doch wesentlich interessanter dürfte sein, daß die Jungs von STARBYTE positive Steuerelemente vergangener Tennisspiele geschickt kombinierten, wodurch eine nahezu perfekte, wenn auch anfangs schwer zu handhabende Steuerung entstand. Besonders gut gefiel mir,



daß sowohl der Computer den eigenen Tennisspieler über den Platz zum Ball flitzen läßt, wie auch der Spieler zwischen den Schlägen jederzeit selbst in die Steuerung eingreifen kann. So läßt sich z.B. nach eigenem Gutdünken eine Netzattacke einleiten, wogegen der Computer vielleicht weiter an der Grundlinie verharrt hätte.
Bei den Schlägen selbst ist genauestes Timing angesagt, wofür Ihr schon einigen Trainingsschweiß investieren müßt. Die Schlagbewegung läuft bei TIE BREAK wie im richtigen Tennis ab. Eine frühe Ausholbewegung ist ebenso unabdingbar wie der genaue Zeitpunkt, an dem der Ball schließlich geschlagen wird. Es führt sicherlich zu weit und würde zudem den Spielspaß mindern, wenn ich jetzt die Feinheiten der Steuerung im Detail erklären würde. Nur so viel: Die Steuerung hätte wohl kaum realistischer ausfallen können, einmal abgesehen vom Aufschlag, den der Spieler kaum beeinflussen kann. Das Schlagrepertoire gleicht dem anderer Tennisspiele, so daß Ihr also keinesfalls auf Bonbon-Schläge wie den Top-Spin, den Lob, den Slice oder den Stopp verzichten müßt. Einfach faszinierend ist der hohe Grad an Realitätsnähe, wie er bei TIE BREAK an den Tag tritt. Vor allem das wirklichkeitsnahe Flugverhalten des Balles hebt die Stimmung. Lediglich der Stopp-Ball ging etwas in die Hose, denn in manchen Fällen wirkt der Back-bzw. Seitenspin übertrieben.
In grafischen Belangen fiel TIE BREAK recht ordentlich aus. Erstes Indiz hierfür dürften die hübschen Zwischengrafiken (Abbilder der Spieler etc.) sowie die gelungene grafische Gestaltung der einzelnen Menüs sein. Die eigentliche Spielgrafik zeigte sich aber leider von einer eher mageren Seite. Sicherlich mag dies an der verwendeten Vogelperspektive liegen, die von vorneherein kein großes Grafikspektakel erlaubt. Allerdings wäre schon etwas mehr Pfiff auf dem „kahlen" Spielfeld vonnöten gewesen, denn so bleibt die Grafik halt nur Mittelmaß. Balljungen, Netzrichter und der große Unparteiische sorgen wenigstens für etwas Abwechslung. Als verwirrend dürfte sich die Tatsache erweisen, daß alle Akteure „gemäß der Regeln" den Platz im weißen Dress betreten. Die Animation geriet, soweit sich das aus der Vogelperspektive überhaupt beurteilen läßt, durchaus passabel. Gleiche positive Kritik gilt dem augenfreundlichen Scrolling.



Die Vogelperspektive erlaubt kein großes Grafikspektakel

Den Clou stellt wohl die digitalisierte Sprachausgabe dar, die den Spieler ständig über des Schiedrichters „Meinung" auf dem Laufenden hält. Auch die Ballgeräusche und die sonstigen Sound FX hören sich gut an.
Sollten in der letzten Passage unter Umständen Zweifel an den Qualitäten von TIE BREAK aufgekommen sein, so möchte ich beschwichtigend sagen, daß die grafischen Aussetzerchen keinesfalls ins Gewicht fallen. Vielmehr wird das neue STARBYTE-Produkt durch den Variantenreichtum bei den Schlägen, die vielen realistischen Elemente und vor allem durch die extrem hohe Spielfreude (4-Player-Option etc.) geprägt. Kurzum: TIE BREAK stellt im Bereich der Homecomputer wohl das derzeitige Nonplusultra in Sachen Tennis dar. Weiter so, STARBYTE!

Torsten Blum

Grafik/Animation	**8**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**10**



Inh. Gabriele Hartmann

ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere ***kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.***

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
100% DYNAMITE COMP.	49.90	-	-	-
688 ATTACK SUB *	-	69.90	-	79.90
A 10 TANK KILLER *	-	-	-	89.90
AIRBORNE RANGER	49.90	64.90	64.90	-
ATTACK CHOPPER *	-	-	-	99.00
AUSTERLITZ	-	69.90	69.90	69.90
B.A.T. *	-	79.90	79.90	-
BALANCE OF POWER II	-	69.90	69.90	69.90
BARD'S TALE II	49.90	64.90	-	64.90
BATMAN - THE MOVIE	44.90	69.90	54.90	-
BATTLE SQUADRON	-	69.90	-	-
BATTLECHESS	-	64.90	-	64.90
BATTLES OF NAPOLEON	69.90	-	-	74.90
BEACH VOLLEY	39.90*	69.90	69.90	-
BLOCK OUT	-	69.90	-	69.90
BLOODWYCH	44.90*	69.90	69.90	69.90*
BLOODWYCH DATA DISK	-	39.90	39.90	-
BLUE ANGEL 69	44.90	69.90	64.90	69.90
BLUE ANGELS	44.90	-	-	69.90
BÖRSENFIEBER	59.90	74.90	74.90	74.90
BOMBER	54.90	74.90	74.90	84.90
BORODINO	-	74.90	74.90	74.90
BUDOKAN	-	69.90*	-	69.90
CABAL	44.90	69.90	54.90*	-
CARTHAGE *	-	69.90	-	-
CAVEMAN UGH'LYMPICS	39.90	-	-	69.90
CENTURION: DEF. OF ROM	-	-	-	69.90
CHAMBERS OF SHAOLIN	39.90	69.90	54.90	-
CHAMPIONS OF KRYNN	69.90	-	-	79.90
CHAOS STRIKES BACK	-	-	64.90	-
CHASE H.Q.	39.90	64.90	64.90	-
CODENAME ICEMAN *	-	-	-	109.00
COLONEL'S BEQUEST	-	-	-	109.00
CONQUEROR	-	-	69.90	-
CURSE OF AZUR BONDS	69.90	-	-	79.90
CYBERBALL *	-	-	59.90	-
DE LUX VIDEO	-	99.00	-	-
DOGS OF WAR	-	49.90	49.90	-
DON'T GO ALONE	-	-	-	69.90
DOUBLE DRAGON 2	39.90	49.90	49.90	64.90
DRAGON SPIRIT	-	-	-	69.90
DRAGON WARS	39.90	-	-	79.90
DRAGONS BREATH *	-	74.90	74.90	-
DRAGONS LAIR	-	89.00	-	109.00
DRAGONS OF FLAME DTS	-	69.90	69.90	69.90
DRAKKHEN	-	79.90	-	-
DUNGEON QUEST	-	64.90	-	-
DUNGEONMASTER DTS	-	74.90	74.90	-
DYTER 07	-	49.90	-	-
EAST VS WEST *	-	69.90	69.90	69.90
ELITE DEUTSCH	-	-	64.90	-
EMPEROR OF THE MINES	-	-	64.90	-
EPOCH *	49.90	-	69.90	69.90
EPYX 21	44.90	-	-	-
ESCAPE TO HELL *	-	-	-	69.90
EUROPEAN SPACE SIMUL.	-	79.90	79.90	-
F 15 STRIKE EAGLE II	-	-	-	99.00
F 16 COMBAT PILOT	-	64.90	64.90	64.90
F 16 FALCON DTSCH	-	84.90	74.90	-
F 16 FALCON MISSION DTS	-	54.90	59.90	-
F 19 STEALTH FIGHTER	-	-	-	99.00
F 29 RETALIATOR *	-	74.90	74.90	-
FAERY TALE ADVENTURE	-	59.90	-	89.90
FALLEN ANGEL	-	-	-	69.90
FERRARI FORM. ONE	49.90*	-	64.90	69.90
FIENDISH FREDDYS	-	64.90	-	89.90
FLIGHTSIMULATOR IV	-	-	-	129.00
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	39.90	49.90	49.90	-
FUGGER	39.90	59.90	59.90	-
FULL METALL PLANET	-	69.90	69.90	74.90*
FUTURE WARS	-	69.90	64.90	-
GAZZAS SUPER SOCCER	39.90	64.90	64.90	-
GHOSTBUSTERS 2	39.90	64.90	64.90	74.90
GOLD OF THE AMERICAS	-	69.90	89.90*	69.90
GOLDRUSH	-	69.90	69.90	74.90
GRAND OUVERT	-	49.90	-	-
GRAND PRIX CIRCUIT	39.90	69.90	69.90*	69.90
GREAT COURTS	-	69.90	69.90	69.90
GUNSHIP	59.90	99.00	79.90	99.00
HARD DRIVIN	39.90	59.90	59.90	-
HARPOON *	-	-	-	84.90
HAWAIAN ODYSEE	49.90*	49.90	49.90	49.90
HEROES QUEST	-	-	-	109.00
HILLSFAR	59.90	64.90	64.90	69.90
HONDA RVF DEUTSCH	-	69.90	69.90	-
HOUND OF SHADOW	-	69.90	69.90	69.90*
IMPERIUM *	-	69.90	69.90	-
INDIANA JONES III	-	69.90	69.90	79.90
INDIANAPOLIS 500	-	69.90*	-	69.90
INFESTATION *	-	64.90	69.90	-
INTERPHASE	-	69.90	69.90	69.90*
IRON LORD	49.90	69.90	-	79.90*
IT CAME FROM THE DESERT DTSCH	-	84.90	-	-
JACK NICKLAUS COURSES 1	-	39.90	-	39.90
JACK NIKLAUS GOLF	-	64.90	64.90	64.90
KAISER	-	109.00	119.00	-
KEEF THE THIEF	-	69.90	-	69.90
KICKOFF	39.90	49.90	49.90	-
KICKOFF EXTRA TIME	-	34.90	34.90	-
KINGSQUEST I,II,III	-	89.90	89.90	89.90
KINGSQUEST IV	-	-	89.90	89.90
KINGSQUEST V *	-	-	-	109.00
LASER SQUAD	39.90	54.90	-	-
LEISURE SUIT LARRY II	-	-	79.90	89.90
LEISURE SUIT LARRY II 1MB	-	89.90	-	-
LEISURE SUIT LARRY III	-	-	-	109.00
LIFE & DEATH	-	64.90*	-	69.90
LIGHTFORCE	-	64.90	64.90	-
LORDS OF RISING SUN DTS	-	84.90	-	-
LOST PATROL	-	69.90	-	-
LOW BLOW *	-	-	-	69.90
M1 TANK PLATOON	-	-	-	99.00
MADDEN FOOTBALL	39.90	-	-	69.90
MANHUNTER	-	74.90	79.90	79.90
MANHUNTER II	-	-	79.90	89.90
MANIAC MANSION - DTS	59.90	69.90	69.90	69.90
MICROPROSE SOCCER	59.90	69.90	69.90	69.90
MIDWINTER *	-	64.90	69.90	79.90
MILESTONE *	49.90	64.90	64.90	-
NEW ZEALAND STORY	44.90	69.90	59.90	-
NINJA WARRIORS	39.90	64.90	49.90	-
NORTH & SOUTH	-	69.90	69.90	74.90
OIL IMPERIUM	39 90	59.90	59.90	59.90
OMEGA	-	79.90	79.90	79.90
OTHELLO KILLER	-	59.90	59.90*	59.90
P47 THUNDERBOLT *	39.90	64.90	64.90	-
PHARAO	-	69.90	69.90	69.90
PICTIONARY	54.90	74.90	74.90	-
PIRATES DEUTSCH	49.90	69.90*	69.90	69.90
PLAYERMANAGER DTS	-	59.90*	59.90	-
POLICE QUEST I	-	69.90	59.90	69.90
POLICE QUEST II	-	89.90*	69.90	74.90
POOL OF RADIANCE	69.90	-	69.90*	69.90
POPULOUS	-	69.90	69.90	69.90
POWERBOAT *	49.90	64.90	64.90	64.90
POWERDRIFT	39.90	64.90	64.90	-
PRECIOUS METAL	-	69.90	69.90	-
PREMIER COLLECTION 2 *	-	79.90	74.90	-
PRESSUMED GUILTY	-	-	-	69.90
PRINCE *	-	69.90	-	69.90
PROMISED LANDS	-	39.90	39.90	39.90
QUARTZ	-	69.90	-	-
RAINBOW ISLAND	39.90	64.90	54.90	-
RAINBOW WARRIOR	39.90	64.90	64.90	-
RED STORM RISING	49.90	-	69.90	99.00
RENAISSANCE *	-	49.90	-	-
RICK DANGEROUS	39.90	64.90	64.90	64.90
RINGS OF MEDUSA	-	74.90	74.90	-
ROCK & ROLL	39.90	64.90	64.90	-
SCRAMBLE SPIRITS	-	49.90	-	-
SECOND WORLD *	-	-	-	-
SENTINEL WORLDS	39.90	-	-	69.90
SHERMAN M4 *	-	-	-	-
SHINOBI	39.90	49.90	49.90	-
SHUFFLEPUCK CAFE	-	64.90	64.90	-
SILKWORM	39.90	54.90	54.90	-
SIM CITY	-	74.90	89.00*	79.90
SKATE OR DIE *	-	69.90	69.90	-
SOCCER MANAGER PLUS	-	49.90	49.90	-
SPACE ACE	-	99.00	-	-
SPACE ACE *	-	-	99.00	-
SPACE QUEST I	-	69.90	69.90	-
SPACE QUEST II	-	69.90	69.90	79.90
SPACE QUEST III	-	89.90	79.90	89.90
SPACE ROGUE	59.90	79.90*	-	79.90
SPHERICAL	-	-	54.90	-
STADT DER LÖWEN	-	99.00	-	-
STAR COMMAND	-	74.90	74.90	84.90
STARFLIGHT	39.90	69.90	69.90*	-
STARFLIGHT 2	-	-	-	69.90
STORMLORD	39.90	49.90	49.90	-
STREET ROD	-	-	-	59.90
STUNT CAR RACER	39.90	69.90	69.90	69.90
SUMMEREDITION	-	64.90	64.90	-
SUPER SCRAMBLE	-	54.90	-	-
SUPERCARS (GREMLIN)	-	49.90	49.90	-
SUPERLEAGUE SOCCER *	39.90	-	-	-
SUPERWONDERBOY IN MONSTER	39.90	69.90	49.90	-
SWORD OF SAMURAI *	-	-	-	79.90
SWORD OF TWIGLIGHT	-	69.90	-	-
TABLE TENNIS SIMULATOR	-	54.90	54.90	-
TAKE EM OUT	-	59.90	-	-
TANGLED TALES *	54.90	-	-	74.90
TANK *	-	-	-	79.90
TANK ATTACK	39.90	64.90	64.90	-
TANK PLATOON *	-	-	-	-
TEENAGE MUTANT *	-	79.90	-	-
TEST DRIVE II	49.90	69.90	-	69.90

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit "*" gekennzeichnete Artikel werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND PROGRAMME
FÜR SIE AUF LAGER! Demos lieferbar!

Filiale Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30
Mittwochs bis 13 Uhr
Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

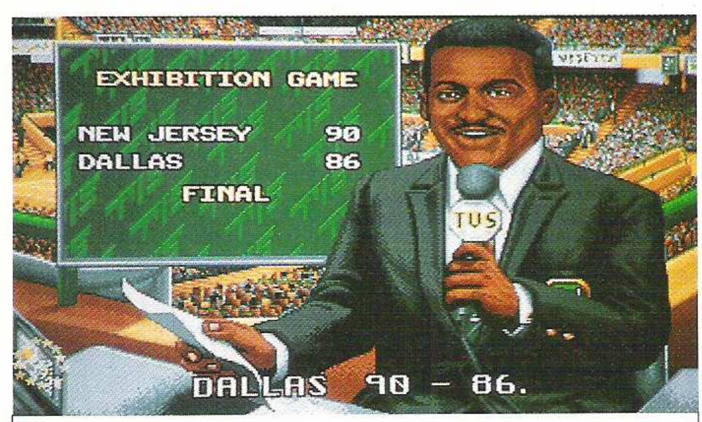
Filiale Köln 1
Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr 30
Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41
Gottesweg 157 (Laden und Versand)
Tel: 02 21 - 44 30 56
Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Filiale Bonn
NEUERÖFFNUNG!
Münsterstraße 18, Tel: 02 28 - 65 97 26
Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr 30
Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten
BLITZ-Versand
erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER
0221 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.



Kurze Unterbrechung, nach der Werbung geht's weiter.
Fotos: Amiga

Programm: TV Sports Basketball, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Muster von:** Mirrorsoft, London, England.
Erspart Euch das Grauen, welches uns **CINEMAWARE** mit ihrem **TV SPORTS BASKETBALL** beschert hat. Nach dem Smash-Hit *TV Sports Football* stieg die Vorfreude auf die noch ausstehende Automatenkonvertierung wohl bei allen Sportfreunden ins schier Unermeßliche. Doch anscheinend war es wieder einmal an der Zeit, daß sich ein im Vorfeld derart hoch gepushtes Game in Wahrheit als ein mehr oder minder großes Flöppchen erweist.
Der amerikanische Nobelhersteller konnte mit seiner Basketballversion nämlich ganz und gar nicht an alte Glanzzeiten anknüpfen. Erste Anzeichen für den ganzen Schlamassel lassen sich schon am Vorspann festmachen. Wie zu Beginn einer typisch amerikanischen Basketball-Übertragung blendet auch die CINEMAWARE-Regieführung einige Sekunden Totalperspektive auf die Zuschauermassen in der gewaltigen Sport-Arena ein. Allerdings möchte trotz der brillanten Grafik keine rechte Vorfreude aufkommen, denn das Schwenken der Kamera, sprich: das Scrooolink hatten die Jungs von CINEMAWARE bekanntlich noch nie so gut drauf. Eigentlich gehörte es ja immer zu unseren Tugenden, derartige Mätzchen innerhalb eines Vorspannes im Test unberücksichtigt zu lassen, doch diese Schludereien ganz zu Beginn des Spieles sind geradezu charakterisch für die gesamte Aufmachung von TV SPORTS BASKETBALL.
Vom Spielaufbau her gleicht das Basketball-Game im Grunde genommen sehr dem Football-Vorgänger. So untergliedert sich das Spiel wieder in einen Liga-Modus sowie in einen „Just-for-Fun-Part", in dem Ihr einzelne Matches bestreiten könnt. Mittels eines Joystick-Adapters (Parallel-Port) können in der letztgenannten Spielart bis zu vier Akteure gleichzeitig antreten, ein leider viel zu selten genutztes Feature im Bereich der Sportspiele (bekannt eigentlich nur durch *Hot Ball* oder *Tiebreak*, Anm. v. M.K.). Natürlich übernimmt Monsieur l'ordinateur die unbesetzten Positionen. Für die „Basketball-Simulanten" wesentlich interessanter dürfte die CWBA sein, das CINEMAWARE-Pendant der amerikanischen Basketballiga NBA. Aus einem Pool von 28 Teams, die sich in vier Divisionen (zwei Conferences) unterteilen, kann sich der Spieler seine eigene(n) Wunschmannschaft(en) herauspicken, um mit diesen die inoffizielle BB-Weltmeisterschaft zu erringen. Ähnlich dem großen Ideal folgen den Gruppenspielen der Compi-Liga die Play-offs, in denen es erst recht zur Sache geht oder, besser gesagt, gehen sollte. Zu guter Letzt stehen Euch noch zahlreiche, informative Statistiken zur Verfügung, welche sich jederzeit abrufen lassen. Auf bekannte Spielernamen wird man übrigens höchstens in versteckter Form (Michael Jordan entspricht Mike Jordache) treffen, wofür es mit Sicherheit „Copyright"-Gründe gibt.
Durfte man bis jetzt noch auf eine exzellente Basketball-Simulation hoffen, so geht es nun TV SPORTS BASKETBALL an den Kragen. Schon vom Tipoff an läuft nämlich während der eigentlichen Spielphase eigentlich alles neben der Spur. Obwohl grafisch exzellent in Szene gesetzt, bleibt der Nutzen des anfänglichen „Gerangels" um den Ballbesitz fraglich. Schließlich dürfte wohl kaum einer nur wegen eines einzigen (!) Buttondruckes ermüdende Ladezeiten (wie übrigens auch sonst während des Spieles) in Kauf nehmen, zumal nach diesem grafischen Lekkerbissen wenige „Sekunden" später die grafische Ernüchterung folgt. Die Macher scheinen in puncto Spielfeldgestaltung jedenfalls auf dem prähistorischen Stand des Oldies *Two on Two* stehengeblieben zu sein. So setzt sich das Spielfeld aus zwei Einzelbildern (Blick auf Korb und Umgebung sowie „Mittelfeld") zusammen, die an Kargheit wohl kaum noch zu übertreffen sein dürften. Anstatt eines sauberen Scrollings erwartet den Spieler also simples Umblenden. Das Bild mit dem Blick auf das „Mittelfeld" hätte übrigens auch ganz eingespart werden können, denn während dieser Sequenz lassen sich keinerlei Spieler steuern (Bingo!). Im Klartext bedeutet dies, daß bei TV SPORTS BASKETBALL zwar deswegen das Positionsspiel um den Korb sehr betont wird, aber das Fast-Break-Spiel und somit viel von der Spritzigkeit dieses Sportes verloren geht. Der Spielfluß wird des weiteren durch „Reporter"-Kommentare (dennoch interessant, weil originalgetreu) gehemmt, die nach Korbwürfen, Fouls und vor allem Steals (!!) für einige Sekunden eingeblendet werden.
Die Gestaltung der Spielersprites sowie deren Animation geriet eher mittelprächtig. Während die Basketball-Recken nur im Uni-Look auf dem Court agieren, fielen die eigentlichen Bewegungen doch wirklichkeitsnah aus. Zu allem Übel leidet der Animationsfluß zusehends unter steigender Spielerzahl, so daß alle zehn Akteure zugleich ein erschreckendes Ruckeln und Zuckeln auf den Screen zaubern. Ansonsten orientiert sich TV SPORTS BASKETBALL eng an dem Regelwerk des Basketballsportes sowie dessen Spielformen (Hakenwürfe, Dunks, Blocks etc.). Vermißt habe ich dagegen die taktischen Varianten während des Spieles, die sich leider nur auf die Abwehrarbeit beschränken. Die Soundeffekte halten sich ebenso in Grenzen.
Enttäuschend!! *Torsten Blum*

Animation	6
Sound	7
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	4





DAS 1001ste Autorennen

Programm: Paris – Dakar 90, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wenn schon Autorennen, dann natürlich gleich **PARIS – DAKAR 90**. Die französischen Herrn Programmierer der Firma **COKTEL VISION** scheinen allerdings allesamt keinen Führerschein zu besitzen oder haben zumindest überhaupt keinen Plan, wie so'n Autorennen abzulaufen hat. Ansonsten hätten sie bestimmt nicht solch ein Schnarchspiel programmiert (iss ja voller Aale).

Was müssen wir nun tun? Fahrer und Karre auswählen, und schon geht's ab in die Wüste. Die Strecke ist links und rechts durch Steine markiert. Der Spieler verfolgt sein persönliches „Dakar"-Erlebnis innerhalb eines PS-starken Allrad-Monsters. Man blickt durch die Windschutzscheibe; sieht Fahrer, Co-Pilot und Armaturen. Unser Kontrollsystem besteht aus Tacho, Kompaß und Radarschirm, der eigentlich keiner ist, dem Spieler aber die Möglichkeit eröffnet, die betreffende Teilstrecke, nebst Mitkonkurrenten, zu überblicken. In „Wahrheit" handelt es sich um das Gebetsbuch des Beischläfers (siehe oben...schnarch...). Von der Perspektive her dürfte ich wohl auf dem Rücksitz Platz genommen haben.

Eine Hand erscheint auf dem Bildschirm und zählt: drei, zwei, eins, go! Also, setze ich mein Fahrzeug in Bewegung, indem ich den Joystick nach vorn reiße. Da die Strecke sehr unübersichtlich ist, muß ich mich wohl oder übel nach dem Gebetsbuch/Radarschirm richten. Aber was ist das? Der stimmt total nicht mit der Strecke überein. Folgedessen mache ich einen kleinen Abstecher in die Wüste. Dort fahre ich über Stock und Stein, auch über Büffelskelette, habe die Orientierung verloren. Dem Radarschirm nach müßte ich mich auf der Rennstrecke befinden, doch von der ist weit und breit nichts zu sehen. Ich verliere Punkte, verursache einen Crash nach dem anderen und... over. „Break down" erscheint auf dem Screen.

Mit der Annahme, daß ich nun wieder von vorn beginnen müßte, lag ich falsch. Ein Pausenbild wird gezeigt, und ich darf die nächste Strecke in Angriff nehmen. Nun versuche ich, durch langsameres Fahren das Ziel zu erreichen, schaffe es auch und warte gespannt, was jetzt wohl kommt. Es passiert jedoch nichts Spannendes, das nächste Bild wird gezeigt, dann folgt der nächste Teilabschnitt.



Der Blick aus dem Cockpit

Mit anderen Worten: Es ist also völlig egal, ob ich einen Crash baue oder im Ziel ankomme, ich komme halt irgendwie immer durch (denn auf die Fahrzeit kommt es letztlich an!)

Das Ganze passiert sechsmal, und dann passiert etwas, womit ich nie gerechnet hätte: Das Game ist zu Ende, und es geht gleich wieder von vorn los. Das kann's doch wohl noch nicht gewesen sein!? Doch, es ist so, das war schon alles. Ich fasse es nicht!

PARIS DAKAR ist grafisch eigentlich ganz gut gemacht, wenn man mal von diesem oder jenem Ruckeln absieht. Aber wo bleibt der Anreiz, dieses Game zu spielen? Der ist wahrscheinlich irgendwo auf der Strecke Paris – Darkar verlorengegangen. Ein Game, das man ohne Schwierigkeiten durchspielen kann, ist doch **nur** öde. Gut, ich stand in der Fahrerliste nicht auf Platz eins. Aber trotzdem hatte ich irgendwie überhaupt keinen Bock mehr drauf, noch mal zu fahren, denn ich kannte ja nun schon alles.

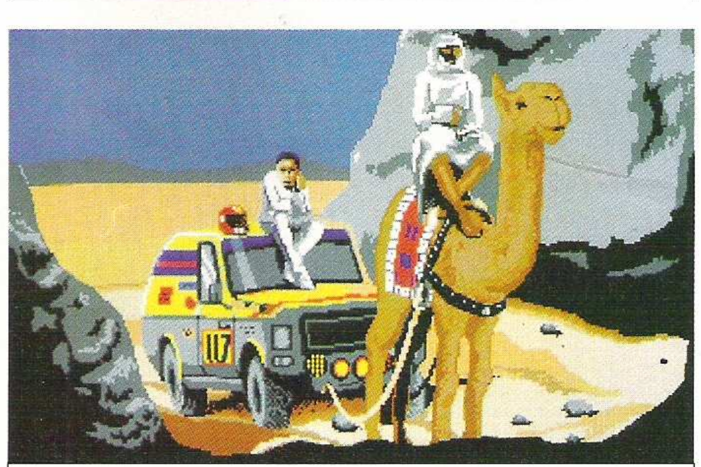
Die Motorengeräusche, die mich sonst schon irgendwie anheizen, sind bei PARIS DAKAR recht kärglich ausgefallen. Außerdem rauscht's ohne Ende. Also, bei mir jedenfalls kommt da null Feeling auf.



Die Milch macht's! (Fotos: ST)

Vorsicht ist geboten, wenn man von COKTEL VISION einen Rennsimulator in die Griffel kriegt, denn auch die Vorgänger *African Raiders* und *Skidoo* waren mindestens genauso einschläfernd. Bei allen drei Spielen hat man fast die gleiche Perspektive, die gleiche landschaftliche Darstellung, und auch vom Ablauf her gibt's keine wesentlichen Unterschiede. Die *Lombard Rallye* von *Mandarin* war zwar auch nicht gerade der Hit, konnte mir aber in diesem Genre noch am besten munden.

Sandra Alter



Volldampf voraus mit einem KS

Grafik	**7**
Sound	**brumm**
Spielablauf	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Italia 1990, **System:** Amiga, ST, STE (beide angeschaut), **Preis:** ca. 20 Mark, **Besonderheit:** Ein- bis Vier-Spieler-Modus; beim STE mit vier Sticks zu spielen, **Hersteller:** Codemasters, Aldermaston, England, **Muster von:** Codemasters.

Ruud Gullit ziert das Cover eines neuen (weiteren) Fußball-Games, das **CODEMASTERS** (für 20 Mark!) den Sporthungrigen zum Fraß vorwirft. Der Titel (diesmal „eindeutig"): **ITALIA 1990.** Ob der gute Ruud überhaupt an der WM teilnehmen kann (verletzungsbedingt), ist noch fraglich. Außer Frage steht dagegen, daß CODEMASTERS einen Mini-Sampler auf den Markt gebracht hat. ITALIA 1990 – das sind ja zwei Spiele in einem! Beide sind unterschiedlicher Natur, beide sind rip-offs, Kopien anderer Games. Das eine eine etwas andere Art von *Kick Off,* das zweite eine stark verbesserte Form der *Gary's Superskills.* Somit halte ich eine getrennte Besprechung für angezeigt.

Teil eins: Fußball

Bis zu vier Spieler können am leicht reduzierten Endturnier um die Krone des Meisters streiten. Gehen wir mal vom Regelfall aus (Zwei-Spieler-Modus), so entscheiden wir im „reichhaltigen" Menü, wer welchen Port in Beschlag nimmt. Spieler drei und vier werden übergangen. Diese werden dann vom Computer gecoacht. So haben wir also nur vier Mannschaften im Rennen um die WM. Zuerst treten die beiden „echten" Spieler gegeneinander an. Der Gewinner des Spiels trifft dann auf eine CPU-Elf im Halbfinale. Gewinnen wir auch dieses Match, winkt uns im Finale, wieder gegen den Rechner, der Titel.

Nun kann man auch zu zweit in einer Mannschaft gegen den Compi antreten. Diese Variante mundete mir persönlich am besten. Zum Verlauf: Beim Anpfiff sehen wir bereits unsere Mannen, die Torsten (Versuchskaninchen!) und ich steuern. Die „aktiven" Kicker werden mit der „1" (für Player One) und der „2" (zwoter Spieler) dargestellt. Per Knopfdruck ist man in der Lage, einen nebenstehenden oder ballnahen Mitspieler anzufunken. Das Umschalten erfolgt reibungslos; allerdings ist die Pseudo-3D-Darstellung etwas mißlungen, was die Perspektiven (huch, wo ist der Ball?) anbelangt. Bei ITALIA 1990 bevorzugt man auch die Kurzpass-Methode; längere Bälle zu spielen, ist fast unmöglich.



Mit meinen „Reds" lieg' ich knapp hinten, ...

ZWEI KOPIEN – EIN SPIEL

Funktionieren könnte es ja, aber wenn man vor der Ballabgabe den Stick nach hinten reißt und gleichzeitig Feuer drückt, landet das Leder in den meisten Fällen in der Galerie.

Die Bälle sind, wie bei *Kick Off,* einfach zu schnell; sie gleichen eher Billard-Kugeln, denn Lederbällen.

Die Ballführung ist wegen der Steuerung etwas tricky; man kann aber so nach 'ner halben Stunde schon mehr mit den Leuten anfangen. Der wohl auffälligste Aspekt: Der Torhüter sieht nicht nur gut aus (realistische Bewegungen, hechten, Ball abfangen oder abschlagen...), er ist auch der mit Abstand beste Compi-Torhüter der Welt, weil hervorragend steuerbar und fangsicher. Wer mit dem Hüten nichts am Hut hat, kann im Menü „AUTO" anwählen – nun wird der Goalie vom Rechner übernommen.

Die Amiga-Version schnitt in puncto Sound und Grafik (voller Bildschirm im Gegensatz zum ST) besser ab, als die „beiden ST". Beim STE besteht allerdings die Möglichkeit, allen vier Leuten den Stick in die Flossen zu drücken. Nachteil: Die speziellen Fähigkeiten des STE werden (Hardwarescrolling) nicht genutzt, obwohl im Anfangsmenü zwischen ST und STE unterschieden wird.

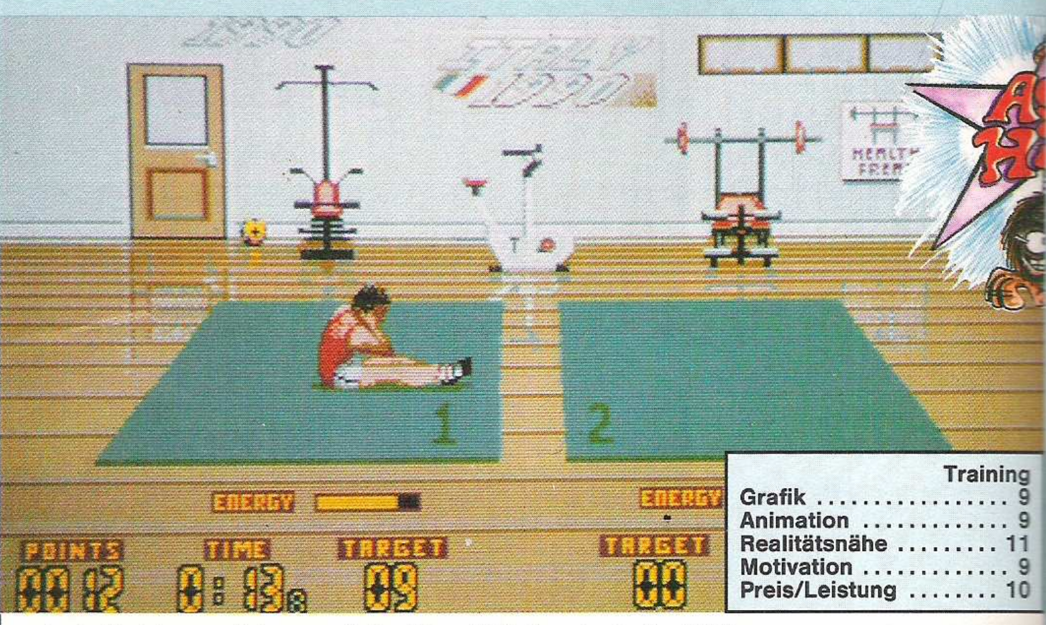
Teil zwei: Training

Schönen Gruß von/an *Gary Lineker's Superskills!* Die Master des Codes haben es fertiggebracht, sogar Torsten noch mal zurück zum Spiel zu bringen. Im Kraftraum geht es ganz schön zur Sache! Zuerst muß man innerhalb von 15 Sekunden zehn Liegestütze absolvieren. Die Energie-Anzeige macht klar, daß wir unsere Kraft einteilen müssen, damit nicht das Game Over-Signet übers Röhrengerät flattert. Hernach folgen noch die köstlichen „Train-Dich-Teile" Rumpfbeugen, Gewichtheben, Hock- und Hüpf- sowie Hantel-Übungen. Hat man genug geschwitzt, geht's nicht etwa unter die Dusche, sondern ins Stadion. Dort wird mit 'nem Kumpel um die Wette gesprintet oder das Dribbling geübt (man muß mit dem Ball slalommäßig um „Hütchen" kurven). Zu guter Letzt üben wir noch das Elfer-Schießen. Je zehn Schuß haben die beiden Spieler; je zehnmal hat der gegnerische Goalie die Möglichkeit zu parieren.

Auch im „zweiten" Teil des ITALY 1990 ist der Amiga der stärkere Computer. Bleibt eigentlich nur noch irgendwie zu klären, wie ich die Bewertung der unterschiedlichen Games im Zweierpack darstellen soll. Wie wär's ausnahmsweise mal mit zwei Bewertungskästchen. Einverstanden, ja? O.k., dann.

Manfred Kleimann

Fußball	
Grafik	6
Animation	7
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9



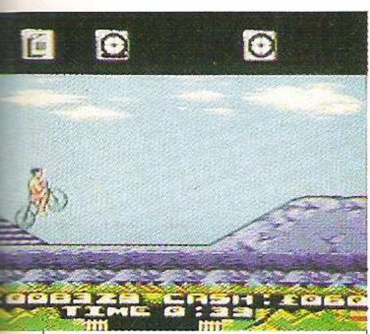
Training	
Grafik	9
Animation	9
Realitätsnähe	11
Motivation	9
Preis/Leistung	10

... beim Training war ich wesentlich eifriger! ITALIA – ein „halber Hit"!

Über Stock und Stein

Programm: Mountain Bike Racer, **System:** C-64 Kassette, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Zepplin Games, **Muster von:** 10.

Die Zeit der BMX-Räder ist nun endgültig vorbei; die Mountain-Bikes kommen! Unter den Naturfreunden jedoch als umweltschädigend abgestempelt, kann nun jeder dem


Mäßig! (C-64)

Vergnügen des Mountain-Bike-Fahrens auf dem alten **C-64** nachgehen, ganz ohne auch nur ein Blümchen zu knicken – ganz umweltfreundlich. Das Programm heißt **MOUNTAIN BIKE RACER** und stammt von **ZEPPELIN GAMES**. Klar, daß so eine Simulation nie soviel Spaß macht, wie die Realität, doch angesichts dessen, daß es schon einige spaßige BMX-Simulatoren (auch Low-Budget) gab, kann man schon was erwarten.

Als Radfahrer offenbaren sich mir nun eine Menge verschiedener Strecken, die so ihre Tükken und Spezialitäten haben. Über Stock und Stein trete ich also kräftig in die Pedale, indem ich den Joystick nach vorne drücke. Kleine Erhebungen lassen mein Bike springen.

Vorsicht hierbei, damit nicht zu weit gesprungen wird und ein unweigerlicher Crash erfolgt. Bei großen Hügeln muß ich dann aber volle Hacke gasgeben, sonst wird die Steigung nicht geschafft, und das Rad fällt mitsamt dem Fahrer um, worauf ein „Autsch" folgt. Bis auf diesen Ausruf wird nicht gerade viel bei den Soundeffekten geboten, ein paar öde Töne noch beim Springen zum Beispiel, das war's dann schon. Titelmusik ist auch so gut wie überhaupt nicht vorhanden, ein schwaches Gedudel eben. Doch zurück zum Gameplay: Am Ende des Hügels hätte ich jedoch bis auf ein Minimum abbremsen sollen, den der Abhang ist schlammig. Unwissend fuhr ich jedoch mit Vollgas weiter, und es schlug mich auch gleich nochmal auf die Nase. Nach dem einem Sturz dauert es ein paar Sekunden, bis weitergefahren werden kann. Kostbare Zeit, die vergeht. Als ich jedoch den ersten Kurs nach dem zweiten Versuch geschafft habe, wurden mir pro verbliebene Sekunde zwei Pfund Cash gutgeschrieben, mit denen ich mir in einem Shop am Ende eines jeden Levels etwas kaufen kann. Bleibt kaum oder keine Zeit übrig, hat man eben Pech gehabt und kann nichts kaufen. Bei Überschreiten der vorgeschriebenen Zeit heißt es: Game Over. Im Shop bietet mir dann ein Mädel folgendes an: Breitere Reifen, Spikes, ein Time-Booster, Schmieröl und ein Reparaturset zum Flicken der Reifen. Die Breitreifen nutzen immer etwas, da mit ihnen über manchem Untergrund mit Vollgas gedüst werden kann, was sonst nur mit Minimalgeschwindigkeit möglich ist. Spikes sind natürlich auf Eis sehr effektiv, der Zeitbooster stellt mehr Zeit zur Verfügung, und das Schmieröl verhilft wohl zu einem besseren Laufen des Rades, was ich aber nicht direkt feststellen konnte.

An Hindernissen gibt es noch Fässer, die übersprungen werden müssen, Nägel, über die auch nicht gefahren werden sollte und Mauern, auf denen sehr langsam und gleichmäßig gefahren werden muß, damit das Gleichgewicht gehalten wird.

Der Radfahrer und das Rad sind ganz gut animiert, auch die restliche Grafik ist nich übel, da kann für ein Low-Budget-Spiel nicht gemeckert werden. Doch das Spiel als solches wirkt sehr langweilig. Abwechslung wird kaum geboten, und nach einigen Fahrten läßt man MOUNTAIN BIKE RACER gerne wieder im Regal verstauben. Zumindest ging es mir so. Ich muß sagen, die guten, alten BMX-Simulatoren, wie zum Beispiel *BMX-Simulator* von *Code Masters*, wußten wesentlich mehr zu überzeugen. Wer nun unbedingt in die Pedale treten will, der sollte auf dieses Programm zurückgreifen, das genausoviel kostet, aber das Dreifache bietet.

Hans-Joachim Amann

Grafik	**7**
Sound	**3**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**6**



Andreas Albert & Partner
Sperberweg 26
8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273
Tel. 08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

C64	KASS	DISK
AFTER THE WAR DT.		37,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90	38,90
BATTLECHESS DT.		44,90
BEACH VOLLEY DT. *	27,90	37,90
BLACK TIGER DT. *		37,90
BLOODMONEY *		39,90
BLOODWYCH * DT.		37,90
BOMBER		45,90
CABAL		37,90
CARRIER COMMAND DT.		44,90
CHAMBERS OF SHAOLIN		38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. *		59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.		57,90
CYBERBALL		36,90
CYCLES		47,90
DOUBLE DRAGON 2	27,90	37,90
DRAGON WARS		38,90
EPYX ACTION DT.	34,90	44,90
F14 TOMCAT		38,90
F16 COMBAT PILOT DT.		47,90
FERRARI FORMULA 1		37,90
GREAT COURTS DT. *		49,90
HARD DRIVIN DT. *		34,90
HEAVY METAL *		39,90
HILLSFAR		47,90
HOSTAGES DT.	27,90	37,90
IRON LORD DT.		38,90
IVANHOE *		36,90
KNIGHTS OF LEGEND		47,90
LIVERPOOL (SOCCER) *		37,90
MYTH DT.		38,90
NINJA WARRIORS DT.	27,90	37,90
NO ADVENTURE		37,90
OIL IMPERIUM DT.	27,90	36,90
OPERATION THUNDERBOLD DT. *		37,90
ORIENTAL GAMES *		35,90
RAINBOW ISLAND DT.		37,90
ROCK N ROLL DT.		37,90
P47 THUNDERBOLT		38,90
PANZERBATTLE		49,90
PIPE MANIA DT. *		37,90
POWERBOAT *		47,90
POWERDRIFT	28,90	36,90
SHINOBI DT.		37,90
SILKWORM DT.		36,90
SPACE HARRIER 2		38,90
STARFLIGHT DT. *		38,90
STARTRECK DT.		37,50
STUNT CAR RACER	28,90	37,90
TESTDRIVE 2		45,90
WEIRD DREAMS *	27,90	38,90
WILD STREETS		38,90
WINDWALKER		49,90
X-OUT DT. *	27,90	37,90

jede Menge Super Sonderposten
Titel auf Anfrage!!!!!!!

IBM

IBM	
A-10 TANK KILLER *	89,90
AUSTERLITZ DT. *	69,90
BLOCK OUT	65,90
BLOODWYCH DT. *	62,90
BUDOKAN *	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. *	69,90
CODENAME ICEMAN *	95,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CYBERBALL	59,90
DAVID WOLF	89,90
DIE HARD *	59,90
DRAGONS LAIR	104,90
DRAGON WARS	69,90
DUNGEON MASTER DT. *	99,90
ELVIRA DT. *	89,90
F-15 STRIKE EAGLE II	79,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FULL METAL PLANET DT. *	65,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
HARD BALL 2 *	65,90
HARPOON *	99,90
HEAVY METAL *	65,90
HEROES QUEST	97,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER *	99,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MIDWINTER DT. *	69,90
MORTVILLE MANOR	65,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
PIPE MANIA DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
POWERBOAT *	65,90
POWERDROME DT. *	65,90
RAINBOW ISLANDS DT. *	65,90
RINGS OF MEDUSA DT. *	65,90
ROCK 'N' ROLL DT.	64,90
SAMURAI	69,90
SIM CITY DT.	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	469,90
STARFLIGHT 2	65,90
STREET ROD	54,90
STRIDER *	59,90
TANGLED TALES	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	74,90
WAYNE GETZKY ICEHOCKEY *	64,90
WINDWALKER	69,90
WOLF PACK *	87,90
XENON 2	65,90

	ST	AMI
688 ATTACK SUBMARINE *		65,90
AUSTERLITZ DT.	66,90	66,90
AQUANAUT	62,90	62,90
BAD COMPANY	64,90	64,90
BERLIN EAST vs WEST DT.	64,90	64,90
BLADE WARRIOR	59,90	59,90
BLOCK OUT DT.	65,90	65,90
BUDOKAN *		65,90
CABAL DT.	49,90	59,90
CADAVER *	65,90	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN *	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90	
CHICAGO 90 DT.	49,90	49,90
CONQUEROR DT.		65,90
CYBERBALL	54,90	54,90
DAKAR 90	59,90	59,90
DAMOLCLES *		65,90
DAY OF THE VIPER	59,90	59,90
DIE HARD DT. *	64,90	64,90
DOUBLE DRAGON 2 DT.	49,90.	59,90
DRAGONS BREATH *	69,90	69,90
DRAGONS LAIR 2 DT.		109,90
DRIVIN FORCE		59,90
DR. PLUMETS HOUSE OF FL.		64,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
DUNGEON QUEST		59,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90	64,90
ELVIRA DT. *	79,90	79,90
E.S. S.	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-19 STEALTH FIGHTER *	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FIRST CONTACT	65,90	65,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90	65,90
FUTURE WARS	59,90	59,90
GREAT COURTS DT.	64,90	64,90
HARD DRIVIN DT.	49,90	49,90
HEAVY METAL *	59,90	59,90
HIGHWAY PATROL *	59,90	59,90
HILLSFAR DT.	59,90	59,90
HOUND OF SHADOW	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.		74,90
IVANHOE *	49,90	59,90
KAISER DT.	94,90	94,90
LAST PATROL *	49,90	59,90
LEISURE SUIT LARRY 3 *	85,90	85,90
LOOM DT. *	65,90	65,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
MAGIC JOHNSON *	59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MIDWINTER DT. *	59,90	59,90
MINDBENDER DT.	49,90	49,90
NINJA WARRIORS DT.	49,90	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
OPERATION THUNDERBOLD DT.	49,90	62,90
P 47 THUNDERBOLT DT.	59.90	59.90
PINBALL MAGIC *	49,90	59,90
PIPE MANIA DT. *	64,90	64,90
PIRATES	59,90	☎
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POWERDRIFT DT.	49,90	59,90
RAINBOW ISLAND *	59,90	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90	59,90
ROCK N ROLL DT.	55,90	59,90
R. V. F. 750 HONDA DT.	58,90	58,90
SAFARI GUNS DT.	49,90	49,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	49,90	59,90
SIM CITY DT.		72,90
SKIDZ	59,90	59,90
SPACE ACE DT.		72,90
SPACE HARRIER 2 DT.	54,90	54,90
STARFLIGHTE		59,90
STARTREK FINAL FRONTIER *	59,90	59,90
SUPER CARS	49,90	49,90
SUPER WONDERBOY DT.	49,90	59,90
SURVIVOR *	59,90	59,90
TEENAGE MUTANT *	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR *	69,90	69,90
TOWER OF BABEL *	59,90	59,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
TWINWORLD DT.	65,90	65,90
WARP	49,90	59,90
WILD STREETS	59,90	59,90
WINDWALKER	69,90	69,90
XENOMORPH *	59,90	59,90
X-OUT DT.	59,90	59,90
ZOMBIE DT. *	54,90	64,90

SONDERPOSTEN AMIGA

ARCHIPELAGOS DT.	19,90
CAPTAIN BLOOD DT.	19,90
FISH	19,90
GOLDRUNNER DT.	19,90
PETER BEARDSLEY	19,90
RUNNING MAN DT.	19,90

AMIGA ZUBEHÖHR

SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	179,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE	199,90
3,5" 2 DD NoName 10er	12,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE RGB Version incl. 1 Spiel	429,00
NEC PC ENGINE PAL Version incl. 1 Spiel	479,00

VOLLEYBALL	109,90	VOLFIEV	99,90
NEW ZEAL. STORY	109,00	F1 TR. BATTLE	99,90
ATOMIC ROBOKIT	109,00	CHASE H. Q.	109,90

Geräte ohne FTZ-Nummer
Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen.

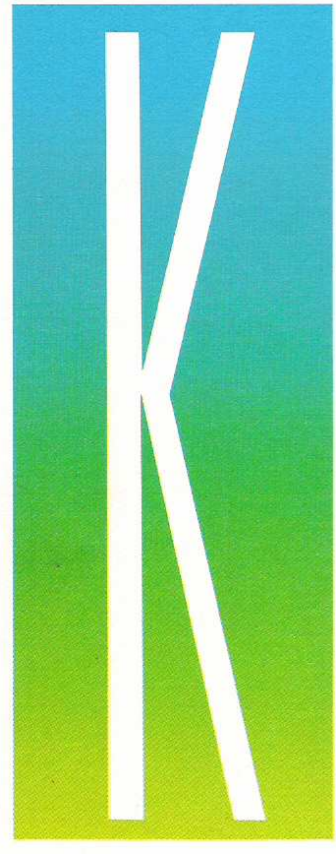
Irrtum vorbehalten * Nur Versand. Kein Ladenverkauf.
*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR**
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM
Ausland Euroscheck plus 10,00 DM







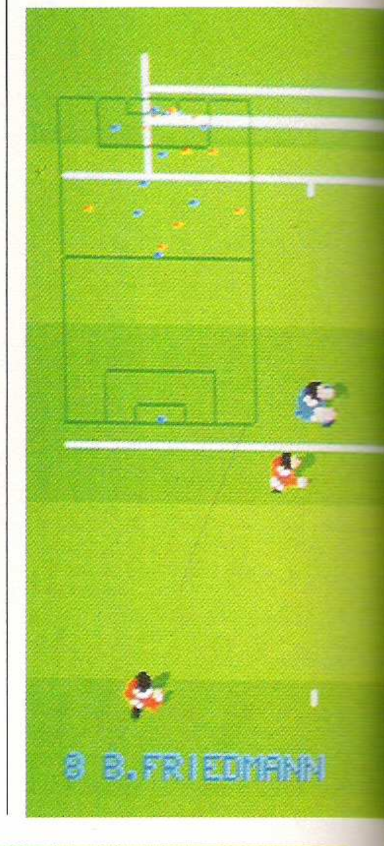
Programm: Player Manager, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Anco Software, Dartford, England, **Muster von:** 10 / 15 / 21.



Kick Off ist das Zauberwort, das Fußballbegeisterte sofort ins Schwärmen versetzt. Wie lang hat man nicht schließlich darauf gewartet, endlich ein in allen Belangen gelungenes Soccer Game spielen zu können. Und: Wie lang mußte man sich mit eher zweitklassiger Ware begnügen. Dann endlich passierte, worauf man kaum noch zu hoffen gewagt hatte: **ANCO**, das in der Grafschaft Kent gelegene englische Softwarehaus, brachte das Kunststück fertig, ein Fußballgame zu programmieren, das schnell ist, technisch ausgereift und von seinen spielerischen Möglichkeiten her *allen* Konkurrenten deutlich überlegen. Doch es soll nicht verschwiegen werden, daß zwischen den 16-Bit-Versionen und der C-64-Fassung Welten liegen. Amiga und ST hui, C-64 pfui – eine Glanzleistung hier, eine schwache Umsetzung da. Bedauerlich für die Besitzer von Amigas „kleinem Bruder", aber nun mal nicht zu ändern. Die Rede ist – na, klar – von *Kick Off*, dem ANCO vor nicht allzulanger Zeit das *Expansion Kit* folgen ließ, ein Zusatzwerk mit weiteren Features und Optionen, neuen Schwierigkeiten und Möglichkeiten. Nun holte ANCO zu seinem dritten Streich aus und machte mit seinem schon seit einiger Zeit angekündigten **PLAYER MANAGER** die *Kick-Off*-Reihe komplett. Ich habe mir das Game für Euch auf dem Atari ST angeschaut; was sich auf dem Amiga so tut, werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben auf den Konvertierungsseiten erfahren.

Der PLAYER MANAGER wird, das ist natürlich schon mal erfreulich, hierzulande in einer komplett deutschen Version an den Mann gebracht, was somit auch sämtliche Onscreen-Texte einschließt. Allerdings: Abgerechnet wird weiterhin nach dem englischen Punktsystem, was bedeutet, daß ein Sieg mit drei Points zu Buche schlägt – vielleicht ein kleines Manko des Spiels, das sich aber sicher verschmerzen läßt. Ein weiterer Vorteil wird schon beim erstmaligen Öffnen der Programmverpackung deutlich, auf der das Preisetikett mit den Ziffern 69,95 prangt. Runde siebzig Mäuse also für PLAYER MANAGER inklusive *Kick Off* (Einzelpreis: ca. 50 Mark), da kann man bestimmt nicht meckern.

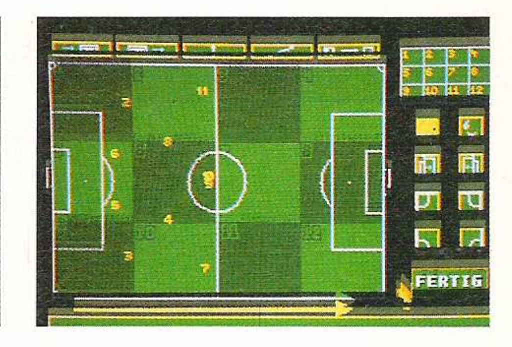
Wenn ich geschrieben habe, daß das Programm komplett in Deutsch gehalten ist, so bezieht sich das auch auf alle Teams in den insgesamt vier Ligen, hier nach englischer Manier Divisionen genannt. Man beginnt in der Dritten Liga (= Oberliga), hat somit das Schreckgespenst Abstieg im Nacken, aber auch die Hoffnung auf den Aufstieg vor Augen. Um diesen zu erringen, die Zweite und schließlich die Erste Liga zu erreichen, bedarf es taktischer Finesse ebenso wie „fußballerischen" Könnens. Man kann nämlich nicht nur als Coach agieren, sondern auch selbst die Fußballstiefel schnüren und in das Geschehen auf dem Rasen eingreifen. Nachdem man sich für einen Verein entschieden und sich selbst einen Namen ausgewählt hat, erscheint das Hauptmenü des PLAYER MANAGERS, das in weitere Unter- und Unteruntermenüs führt. Auf diese Weise kann man sich, die entsprechende Hartnäckigkeit und Geduld vorausgesetzt, Statusberichte über alle im Programm vertretenen Kicker verschaffen – insgesamt über 1.000 an der Zahl! Zu jedem Spieler kann man sich Informationen einholen über seine Stammposition, über Alter, Größe und Gewicht sowie über seine körperlichen Qualitäten (Tempo, Beweglichkeit, Ausdauer, Widerstandskraft, Aggressivität und Moral). Ferner werden die individuellen technischen Fähigkeiten angezeigt (Pässe, Schußtechnik, Angriffs- und Abwehrstärke), und zuguterletzt wird auch ein wenig Statistik betrieben. Jeweils für die laufende und für die vergangene Saison werden Verletzungen, Strafen, erzielte Tore, bestrittene Spiele und internationale Berufungen aufgelistet. Damit nicht genug, kann man auch ausführliche medizinische Bulletins bei verletzten Spielern einholen sowie weitergehende Informationen bei Disziplinarmaßnahmen und Details bei Transfers. Auch anstehende Vertragsverhandlungen werden über dieses, das



Mit kühlem Kopf und feuchten Händen –



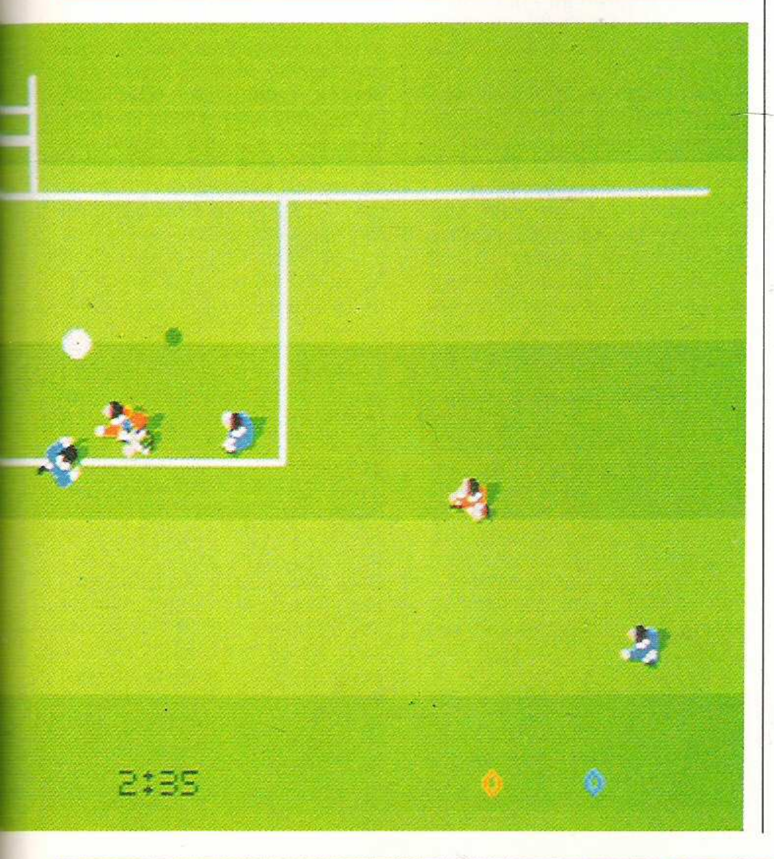




Mannschaftsmenü, gemanagt. Klickt man das „Club"-Icon an, so erfährt man, ob das Präsidium mit der geleisteten Trainerarbeit zufrieden ist oder ob der Stuhl schon wackelt. Aber auch geplante Neuverpflichtungen werden über dieses Menü abgewickelt, denn: Ohne die Zustimmung des Vorstands läuft gar nichts – ganz wie im richtigen Leben! Von entscheidender Bedeutung ist das „Taktik"-Feld, denn hier geht der wahre Coach seiner eigentlichen Arbeit nach. Er stellt die Mannschaft ein, bereitet sie auf die kommenden Aufgaben vor. Jeder Mannschaftsteil muß genauestens unter die Lupe genommen, jedem einzelnen Spieler die ihm gebührende Aufmerksamkeit geschenkt werden. Das bedeutet, daß man Spielzüge und taktische Varianten entsprechend der individuellen Vorzüge, aber auch Schwächen der Kicker ausklügelt, um die Elf zu einem harmonischen, aufeinander abgestimmten Ganzen zu formen. ANCO hat in diesem Punkt so hervorragende Arbeit geleistet, eine so komplexe Simulation der Realität zustandegebracht, daß ich all dem auf diesem knappen Raum leider nicht gerecht werden kann.



»ANCO hat noch eins draufgesetzt. Kick Off war super – der PLAYER MANAGER bietet Fußball in Perfektion!«



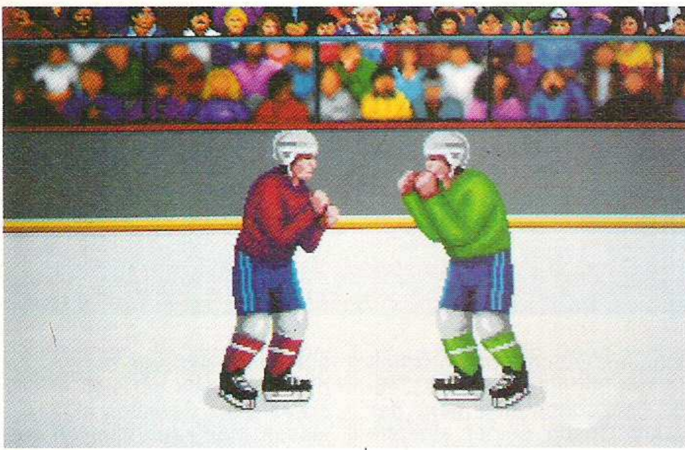
Ist man der Ansicht, daß die Taktik steht, so geht es ins Spiel, natürlich nicht, ohne vorher noch einen letzten Blick auf das gegnerische Team zu werfen; na, und selbstverständlich muß auch die eigene Mannschaft noch „rasch" aufgestellt werden. Das geht ganz einfach – man darf nur nicht vergessen, neben den elf Akteuren auch zwei Reservisten aufzubieten. Dann – endlich! – erfolgt der Anpfiff. Wir sehen nun das gute, alte *Kick Off* auf dem Monitor, allerdings: Man stellt sehr bald fest, daß die taktischen Entscheidungen Einfluß auf die Spielweise der Mannschaft haben. Nicht immer einen positiven, versteht sich, doch daran muß man eben arbeiten. Ich setze mal voraus, daß man selbst aktiv in die Partie eingreifen will, gewissermaßen als Spielertrainer fungiert. Dennoch aber sollte man ein Auge auf seine Akteure haben. Zu diesem Zweck hat sich ANCO etwas ganz Geniales einfallen lassen. Man kann nämlich zwischen zwei „Kameraperspektiven„ wählen. Die eine bleibt, wie gewohnt, am Ball, mit Hilfe der anderen kann man einen beliebigen Spieler auf Schritt und Tritt verfolgen, ihn bei seinen Aktionen beobachten. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn auf diese Weise kann man individuelle Schwächen der Kicker schonungslos aufdecken und gegebenenfalls Maßnahmen ergreifen. Mit Taste „F" schaltet man zwischen den Kameraeinstellungen hin und her, mit den Cursortasten kann man den gewünschten Spieler anwählen.

Die Ersatzspieler können nur in der Halbzeitpause von ihrem Reservistendasein erlöst werden, und auch nur dann kann die Taktik (4-4-2, 4-3-3 etc.) noch ein letztesmal geändert werden. An der Grafik wie auch an den Schußgeräuschen hat sich in dieser Phase des Spiels gegenüber dem ursprünglichen *Kick Off* nichts geändert. Somit ist in dieser Beziehung alles beim alten geblieben. Mit anderen Worten: Für siebzig bekommt man *Kick Off* und mehr, und zwar eine gehörige Portion mehr. Wer geglaubt hat, daß das *Kick-Off*-Vergnügen nicht mehr zu steigern sei, der wird sich nun eines Besseren belehren lassen müssen. Ein Bravo an ANCO, die aus einem ohnehin guten Spiel den perfekten Fußballspaß gemacht haben! *Bernd Zimmermann*

Grafik	**6**
Realitätsnähe	**10**
Strategie	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**11**

Lust und Leiden eines Bundestrainers





Eishockey – das Spiel mit den vielen Varianten.

Programm: FaceOff, **System:** PC und Kompatible, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Gamestar, **Muster von:** Ariolasoft.

Pünktlich zum Rückrundenbeginn der Fußballbundesliga – ach Quatsch – ich meine zum Höhepunkt der Playoff-Runde im bundesdeutschen Eishockey, flatterte uns dieser Tage eine weitere Simulation dieses Sports von dem amerikanischen Hersteller **GAMESTAR** auf den Tisch. Ihr Name: **FACEOFF**. Als leidenschaftlicher Eishockeyfan und Anhänger des ERC Schwenningen konnte ich es mir nicht verkneifen, dieses Programm auf Haken und Ösen zu testen. Aber genug des Geschwafels, kommen wir zur Sache.

Ich lade also das Spiel ein, und da es nicht kopiergeschützt ist, habe ich eine kleine Sicherheitsabfrage zu beantworten. Dann kann's losgehen! Nun folgen zwei Menüs. Eines zum Spielen in einer von vier Ligen, das andere zum Üben oder Spielen mit einem Freund. „Etwas Training schadet nie", denke ich und mache mich auf das Eis. Vorher muß noch ein Team gewählt werden. Deren zwanzig, von Hartford über Toronto bis hin zu Los Angeles, werden hier alle amerikanischen Eishockey-Größen geboten, deren Namen aber selbstverständlich auch ausgetauscht werden können. Und noch ein Menü folgt, in dem alle wichtigen Spielparameter eingestellt werden können. Diese sind: ein- oder zwei Spieler, Kontrolle (Joystick oder Keyboard), Länge eines Drittels, Anzahl der sich auf dem Eis befindlichen Spieler (zwei, vier oder sechs), vollständiges Reglement, einem vereinfachten oder gar keinem. Desweiteren kann die Spielgeschwindigkeit und Computerstärke in drei Stufen eingestellt werden, und ein paar grafische Leckerbissen können dazu – oder abgeschaltet werden. Nun endlich kann es losgehen. Meine Schwenninger Cracks laufen ein, die Mannschaft von Vancouver ebenfalls. Sofort fällt mir die tolle Animation der Spieler auf. Auch das Eis ist hervorragend dargestellt, denn durch gute Farbabstufungen bekommt man regelrecht das Gefühl, die Feldmarkierungen lägen unter einer Eisfläche. Alle Mann auf dem Feld – auf zum *FaceOff*. Der Schiri läßt den Puck fallen, ein Schlägergemenge entsteht, und ehe ich mich versehe, ist der Gegner auch schon im Ball-, sorry, im Puckbesitz.

Mein Spieler, durch einen kleinen gelben Punkt markiert, macht sich aber gleich an die Verfolgung.

Doch was ist das? Das Spielfeld scrollt nicht von links nach rechts, es wabbelt etwas unförmig. Völlig unverständlich, verfügt der PC doch über Hardwarescrolling. Von diesem Wabbeln etwas irritiert, kann ich das schnelle 0:1 nicht mehr verhindern. Aber was ist schon ein solch kleiner Rückstand für eine Profimannschaft wie den SERC? Und schon läuft der Gegenangriff. Per kurzem Feuerknopfdruck kann ich passen. Ist ein Mannschaftskamerad im Puckbesitz, drücke ich ebenfalls ganz kurz den Button, und – hat er nichts Besseres vor – paßt mir die Scheibe. So können herrliche Kombination auf dem Eis hergestellt werden, ganz wie in „Echt". Doch da bekanntlich noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, kann ich mich momentan nur an dem tollen Kombinationszauber der anderen Mannschaft erfreuen, die wie euphorisch ihre Angriffe rollen läßt. So dauert es auch nicht lange, und ich liege hoffnungslos mit 1:6 zurück. Spielte ich bisher recht zurückhaltend, legte ich nun aber etwas zu. Ein Kind von Traurigkeit war ich ja noch nie, und so hagelte es eine Strafzeit nach der anderen, denn Cross-, Bodychecks und Rempler „dürfen" angewandt werden. Auch dem Unparteiischen kann der Schläger zwischen die Beine geklemmt werden, der darauf längs auf das Eis kracht. Unausweichliche Konsequenz: das weitere Geschehen wird von der Strafbank beobachtet. Alle Strafzeiten sind übrigens der gewählten Spiellänge angepaßt. Ist ein Drittel beispielsweise drei Minuten lang, so beträgt eine Strafzeit „nur" 30 Sekunden.



»FACEOFF – kann Eishockey noch schöner sein?«

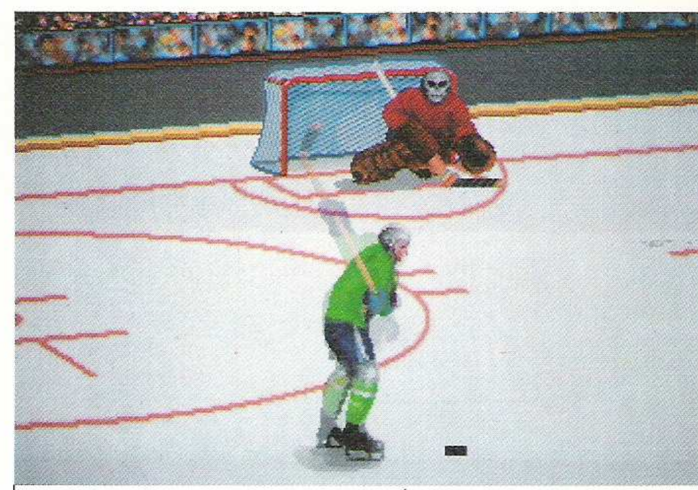
Plötzlich wird es einem Vancouver-Crack wohl zuviel, sich von mir immer „legen" zu lassen, denn er zieht seine Handschuhe aus, stellt sich breitbeinig vor meinen einer und beschimpft mich als „Ochsenkopf". Na, das kann ich nicht auf mir sitzen lassen und mache mich ebenfalls kampfbereit. Nun erscheint eine Sequenz, in der ich die beiden Streithähne schön groß nebeneinander auf der Eisfläche sehe. Durch entsprechende Steuerung haue ich dem wohl etwas zu hart genommenen Herren freundlich eins auf die Nase. Geblockt kann natürlich auch werden. Nachdem ich allerdings ein paar Schläge kassieren muß, kenne ich kein Pardon, nehme den Anfänger in den berühmten Schwitzkasten und setze ihn außer Gefecht. Je nach „Qualität" der ausgeführten Arbeit kuriert dieser seine Blessuren so 15 bis 30 Sekunden auf der Bank aus, Zeit, in der in Überzahl gut gescored werden kann. In drei weiteren Handgemengen behalte ich jeweils die Oberhand, nicht aber im eigentlichen Spielgeschehen. Immer wieder versteht es der Computer durch intelligente Spielzüge, meine Abwehr außer Kraft setzen.

Nun ein absoluter Hammer: Kommt ein Stürmer auf das Tor zugerauscht, und es befindet sich kein Abwehrspieler zwischen ihm und Torwart, so wird von der normalen Spielperspektive (von schräg oben) umgeschwenkt, so daß man den Stürmer mit ausgeholtem Schläger vor dem Torwart sieht. Grandios dargestellt! Die Steuerung in dieser Szene ist einfach: Wird der Torwart kontrolliert, einfach in die Richtung lenken, in die der Puck geschossen kommt. Der Stürmer jedoch darf sich eine von neun möglichen Schlagrichtungen aussuchen. Hierbei muß aber schnell agiert werden, sonst schnappt sich zwischenzeitlich ein Abwehrspieler den Puck weg. Allein diese *ShotCam*-Perspektiven lassen die Moti-



vation steigen, da diese Art von Torschuß einfach göttlich in Szene gesetzt wurde.
Ich mache keinen Hehl daraus: Vancouver gewinnt überlegen mit 12:4, bei höchstem Schwierigkeitsgrad allerdings!
Als nächstes schaue ich mir das zweite Menü an und stelle überrascht fest, daß nicht nur in einer Liga gespielt werden kann, sondern es darf auch als Coach ein Team gemanaged werden. Tausende von Funktionen stehen hier zur Verfügung, die als wahre Pracht zu bezeichnen sind. Nicht, daß nur die Anzahl der Spiele gegen jede Mannschaft pro Saison festgelegt werden kann, nein, ganze Spieltaktiken können verändert und angewandt werden. Mit Konkurrenzmannschaften können Verhandlungen zum Austausch von Spielern betrieben werden, innerhalb des eigenen Teams dürfen Spielpositionen beliebig ausgetauscht werden und und und. Ich kann wirklich nicht alle Features dieser Simulation aufzählen, auch wenn ich das gerne machen würde.
Wahrscheinlich habt Ihr mir schon meine Begeisterung für diese Simulation angemerkt, aber bei diesem Programm kann man nicht anders als einfach süchtig zu werden. Es ist nicht nur die hyperschnelle VGA-Grafik, die zum absoluten Spielgefühl führt, auch die Animation ist hervorragendst! Die AdLib-Sounduntermalungen sind sehr atmosphärisch gelungen, werden doch die allseitsbekannten, typisch amerikanischen „Anheizer" rübergebracht. Das leider etwas mißratene Scrolling fällt anfangs stark ins Gewicht, doch mit zunehmender Spieldauer registriert der Spieler dieses gar nicht mehr, da man sich viel mehr auf den Spielablauf konzentriert. Noch leicht zu bemängeln wäre das Abprallverhalten des Pucks an der Bande. Meiner Meinung nach springt der Puck nicht weit genug ab. Aber was soll's, nobody is perfect.
Die etlichen Funktionen bei FACEOFF und der hohe spielerische Wert lassen diese Simulation zum besten Sportspiel seit Jahren werden, das momentan alles Dagewesene schlägt. Und wäre das etwas nervige Scrolling nicht, dieses Programm wäre ein Mega-Hit geworden. Uneingeschränkt zu empfehlen! *Hans-Joachim Amann*

Grafik/Animation	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**11**


Trifft er – oder trifft er nicht? *Fotos (3): PC*

Und hier noch **Manfreds** Kommentar zu diesem Hit:
Ein wunderbares Spiel, das nichts mit dem „ersten Face Off" von ANCO zu tun hat. Das Scrolling hätte man perfekter hinkriegen können, aber wollen wir nicht meckern, haben wir doch ein sehr, sehr spielbares Eishockey-Game vorliegen, das hoffentlich auch für andere Systeme kommen wird. Besonders die Realitätsnähe der Spieler – wie sie sich bewegen, was sie tun – hat mich an FACEOFF begeistert. Auch daß das Regelwerk eingehalten und vor allem „eingebaut" wurde, ist nicht immer selbstverständlich. Etwas nachteilig ist die 2-Spieler-Option. Man kann zwar mit 'nem Kumpel gemeinsam aufs Eis gehen und sich die Scheibe zupassen, doch weiß man bisweilen nicht, welchen Feldspieler man steuert. Grund: Beide sind mit einem gelben Punkt markiert. Dennoch: Die Positiva überwiegen. Mit FACEOFF habe ich das bislang stärkste Eishockey-Game im Rechner gehabt!

Erhältlich für:
Amiga™
Atari ST™
C 64
STARTRASH
Bildschirmfotos: Amiga
Steuern Sie einen Neuroflummi, im wahrsten Sinne des Wortes, stufenweise von Level zu Level. Gegner wie schlüsselklauende Fische, Geister, Staubsauger und Spinnen machen Ihnen das Leben schwer.
- 7 Level mit Super-Scrolling (50 Bilder/sec)
- 3D Perspektive
- Einstellbare Joysticksteuerung
Natürlich von:
Rainbow Arts
Info: Rainbow Arts, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Hotline 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Weitere Sportspiele ab Seite 98



Konvertierungen auf einen Blick



Programm: Rings of Medusa (Ringe der Medusa), **System:** IBM & Kompatible (bislang nur EGA), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Wenn mich jemand nach meinem ganz persönlichen Strategiespiel des vergangenen Jahres fragen sollte, wäre meine Antwort eindeutig **RINGS OF MEDUSA** vom deutschen Hersteller **STARBYTE** . Selten nämlich habe ich ein derart komplexes, ein derart fesselndes Game auf dem **Atari ST** gesehen. Konvertierungen dieses Strategiespieles, von denen wir uns die **PC** -Version herausgepickt haben, mußten zum Glück nicht lange auf sich warten lassen. Rein von der inhaltlichen Seite her hat sich bei RINGS OF MEDUSA für die IBM-Familie gegenüber der Atari ST-Fassung nichts geändert. So muß der Spieler wieder die fünf Ringe der Göttin Medusa auffinden, um die eigene Abenteuerwelt vor dem Verderben zu bewahren. Bevor es jedoch zum großen Finale, sprich dem Kampf mit der Medusa kommt, stehen noch Aufgaben vielfältigster Art an. Zu Beginn gilt es für Euch erst einmal, eine schlagkräftige Armee zu rekrutieren, wozu Ihr wiederum Unmengen an Geld benötigt. Schon nach kurzer Spielzeit kommt der Eindruck auf, daß die Möglichkeiten von RINGS OF MEDUSA einfach unbegrenzt sind. Die wenigen von mir genannten Beispiele können da natürlich nur ein kleines Spektrum dessen wiedergeben, was Euch bei diesem STARBYTE-Produkt so alles erwartet. Aber auch in grafischen Belangen konnte RINGS OF MEDUSA auf dem PC vollauf überzeugen. Zwar lag uns leider nur die EGA-Version zum Test vor, doch ist es sicherlich anzunehmen, daß zumindest noch die Besitzer „kleinerer" Grafikkarten (CGA bzw. Monochrome) auf ihre Kosten kommen werden. Die EGA-Landschaftsgrafik hat jedenfalls das Prädikat hervorragend verdient, wurde doch bei dieser äußerst detailliert und farbenfroh zu Werke gegangen. Leider haben die Programmierer auch auf dem PC ganz auf ein Scrolling der Landschaft verzichtet, was aber keinesfalls den Spielfluß hemmt. Aber ansonsten fiel RINGS OF MEDUSA in grafischer Hinsicht sowie in puncto Sound und Steuerung einfach exzellent aus. Kurzum: It's a hit.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

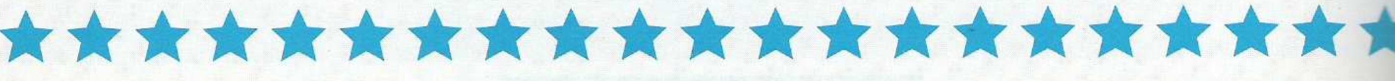


Programm: Hard Drivin', **System:** IBM-PC (EGA/CGA/Hercules/VGA – Letztere Karte allerdings nur 16 Farben!), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Wieder und wieder macht es einen Heidenspaß, sich **HARD DRIVIN'** reinzuziehen! „Hart getrieben" wird's beim Rennsport-Simulator auch auf dem **IBM-PC.** Kurz was zum Auffrischen der Erinnerung: Man nutze dieses Game entweder zur Vorprüfung auf den Führerschein oder ganz einfach, um gute Renn-Action zu erleben. Es gibt eine „Normal"- und eine „Stunt"-Strecke. Der Qualifikant wird nach dem Road Racing postwendend auf die Colt-Sievers-Strecke gehetzt. Dort fährt er in einen Loop, läßt sich bei der Fahrt durch die Steilkurve in den Sessel pressen oder fliegt mit mindestens 60 Meils pör Auer (englische Strecke = englische Maßstäbe) über 'ne Drahtbrücke. Am Ende stellt sich dann die Frage: Ist der Delta Integrale schneller als der Golf CPU (GT)?
Wie gesagt, auch in der PC-Version ist HARD DRIVIN' durchaus brauchbar, aber leider kein Hit. Die Gründe sind einleuchtend wie nachvollziehbar: Ruck-Zuck-Scrolling; flatternde Vektorgrafik und „Crash-Fehler". Letzteres beunruhigte mich am meisten; konnte man doch mit unverminderter Geschwindigkeit gegen Straßenschilder fahren oder gegen diverse (Brükken-) Pfeiler knallen, ohne daß der Karre oder unserm Leben was Böses widerfährt. Die Steuerung über die Maus ist ausgezeichnet. Man gewöhnt sich recht schnell an die Straßenverhältnisse und kann somit ohne Herzklopfen – hübsch links fahren! – drauflos donnern. Über die Tasten geht's auch ganz flott; das beste und realistischste Fahrgefühl kommt natürlich bei dieser Methode nicht auf. HARD DRIVIN' ist ein gutes, brauchbares und interessantes Game, keine Frage. Aber: Die PC-Grafik und der fehlende, beinahe schon obligate „Zusatz-Sound" (AdLib und Konsorten) führen das DOMARK-Produkt leider nur ins Mittelmaß. Das Game aus England ist leider nicht „u.k."!

Manfred Kleimann

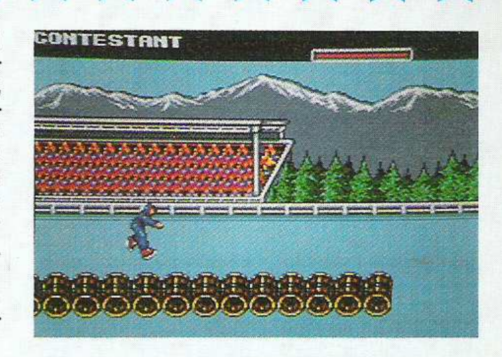
Grafik	7
Steuerung	10 (Maus)
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Programm: World Games, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, **Muster von:** Virgin, Hamburg

Hiermit erkläre ich die Weltspiele auf dem **SEGA MASTER SYSTEM** für eröffent (tata, tata, tata)! **SEGA** hat sich die Homecomputerversionen „etwas genauer angeschaut" und die SEGA-Umsetzung eigenhändig erschaffen. Selbstverständlich kassierten die Jungs und Mädels von EPYX, die Erfinder dieses Games, einiges an Lizenzgebühr für die Konvertierung ihres Smash-Hits. Die Homecomputer-Games enthielten sechs grundverschiedene Disziplinen, die angeblich typisch für bestimmte Länder sein sollten. So ist (laut EPYX) in Deutschland das Barrel Jumping (auf'm Eis über Bierfässer springen) sehr beliebt (wer's glaubt, wird selig). Weitere Disziplinen: Gewichtheben, Sumo-Ringen, Klippenspringen, Slalom, Baumstammweitwerfen. Leider wurden davon (aus welchem Grund auch immer) nur ganze vier(!) zu Cartdridges gemacht. Begonnen wird in good ol' Germany, wo der Spieler sein Glück im Barrel Jumping versuchen darf. Weiter geht's dann nach Kanada: Es ist das Baumstammlaufen angesagt (hübsche Animation). Von dort aus zieht's den Sportler dann in den Westen Amerikas. Hier werden nur harte Männer rangelassen, geht's doch ums Bullenreiten. Anschließend reist man in die Schottischen Highlands. Baumstammweitwurf steht nun auf'm Plan (auf daß die Füße verschont bleiben).

Was gibt's nun zu berichten: Ganz einfach, **WORLD GAMES** ist auch auf dem MASTER SYSTEM ein tolles, spaßiges Spiel, mit hervorragenden Grafiken und gelungener Animation. Doch auf Grund der Tatsache, daß von den sechs Disziplinen nur noch vier übriggeblieben sind, entziehe ich den Weltspielen den **ASM-HIT-Stern**.



Torsten Oppermann

Grafik/Animation	**9**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**???**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**



Programm: Chase HQ, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Virgin.

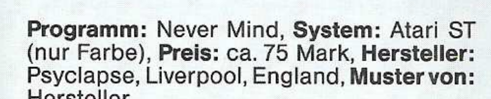
Die Fakten: Auf unseren Straßen quälen sich 30 Millionen Autos über eine zubetonierte Landschaft. Das Ergebnis: Schneckentempo und Gehirnflash wg. Abgasmief und Stau. Die Lösung: **CHASE H.Q.** von **TAITO**! Dieser Fahrsimulator bietet nämlich all das, was das Autoherz begehrt: Freie Straßen, hohe Geschwindigkeiten, schöne Landschaften und sogar noch eine flotte Gangsterjagd. Eine Flucht aus der Realität also, die Spaß macht! CHASE H.Q. entpuppte sich in den diversen Fassungen für die Heimcomputer als ansprechendes Spielchen, denn das Fahrfeeling war hervorragend, die Verbrecherjagd spannend. Auf dem **SEGA MASTER** ist das Fahrfeeling nicht mninder schlecht, denn die Programmierer haben die nötigen Zoomeffekte und das Vorbeiziehen der Straße wirklich hervorragend auf die 8-Bit-Konsole rübergebracht. Die Backgrounds sind zudem durchweg hübsch, das Scrolling in Kurvenfahrten sauber. Lustig wird's dagegen bei Abfahrten, bei denen man die richtige nehmen sollte, um dem Gangsterauto auf die Spur zu kommen. Hier wir die Kurve einfach gespiegelt und flimmert ganz kräftig. Zweites Manko: Der Sound ist furchterregend piepsig und sollte schleunigst abgestellt werden.

Als Goodies gibt's bei dieser Konvertierung ein Auswahlmenü, bei dem man sich für gefangene Gangster (einfach nur die feindlichen Autos ein paar mal anschubsen) bessere Ausrüstung fürs eigene Auto holen kann – abhängig von der erreichten Punktezahl. Außerdem gibt's ein lobenswertes, weil fünffaches Continue sowie einen gemäßigten Schwierigkeitsgrad, der Neulingen den Einstieg erleichtert. Nur das Schalten will mit dem Handle Controller nicht so recht funktionieren – schade drum.



Michael Suck

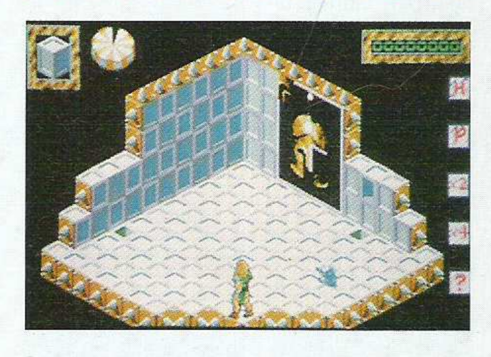
Grafik	**9**
Sound	**3**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Programm: Never Mind, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** Hersteller.

Anscheinend haben sich die Jungs von **PSYCLAPSE** den Titel ihres Spieles **NEVER MIND** zum Leitmotto für die Konvertierung vom Amiga auf den **Atari ST** gemacht, denn stellenweise weist die neue Version eklatante Mängel im Vergleich zum „Amiga-Ideal" auf. Doch schnell noch ein paar Worte zum Spielgeschehen: Bei NEVER MIND gilt es, insgesamt 250 Levels zu durchqueren, welche sich allesamt als dreidimensional gehaltene Puzzles erweisen. Im Klartext heißt dies, daß der Spieler einzelne Puzzleteile, die in allen drei Ebenen verstreut liegen, wieder an ihren ursprünglichen Platz, zumeist ein größeres Bildmotiv, bringen muß. Neben einem Zeitlimit machen dem Spieler gerade in späteren Levels Schachfiguren, Teleportersteine etc. zusätzlich zu schaffen. Von der Spielidee her wußte auch die NEVER MIND-Fassung für den Atari ST zu überzeugen, schließlich geht's in den einzelnen Levels ganz schön zur Sache. Bei der Steuerung ist glücklicherweise alles beim alten geblieben, so daß man auf die gewohnte 3D-Steuerung per Joystick zurückgreifen kann. Ganz anders sieht es da schon in Sachen Grafik aus, wo die Programmierer meines Erachtens phasenweise Stückwerk an den Tag gelegt haben.

Während sich der Vorspann noch ganz gut ansieht, gar etwas besser als der der Amiga-Version ausfiel, erweist sich die eigentliche Spielgrafik als eher schlicht. Dies mag vor allem daran liegen, daß die Grafiken der einzelnen Levels etwas zu klein und vor allem recht unscharf wirken, wodurch man schnell den Überblick verliert. Insbesondere die Gestaltung des Spielersprites fiel äußerst unsauber aus, was natürlich den Spielfluß ungemein hemmt. Eine Enttäuschung gab es auch beim Sound zu verzeichnen, der zwar klangliche Ähnlichkeiten zum Amiga aufweist, aber keinesfalls an dessen Qualität heranreicht. *Torsten Blum*



Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**





Programm: Wild Streets, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 50 Steine, **Hersteller:** Titus Software, England, **Muster von:** [7] / [15], Titus.

Nicht schlecht Herr Specht! Na sowas, wer hätte denn gedacht, daß die Konvertierung **WILD STREETS** aus dem Hause **TITUS** für den **Amstrad** dermaßen gut gelungen ist?
WILD STREETS, das war das Game mit James Taylor, dem straighten Fighter, der N.Y. retten soll. Ein individuell für ihn abgerichteter schwarzer Mörder-Panther versucht sein Bestes, dem Held bei der Mission zur Seite zu stehen. Das Kätzchen kann man aber weder steuern noch sonst irgendwie beeinflussen. Er „arbeitet" völlig selbstständig. Allerdings tritt der Panther bei der Amstrad-Version nicht so oft in Aktion wie bei den drei anderen Fassungen. Auch die Pistole, die James Taylor zur Verfügung steht, löst sich diesmal automatisch aus. Das finde ich zwar nicht so gut, aber dafür hat James ja immerhin noch 14 Möglichkeiten, sich zu bewegen, und damit ist der Joystick ja eigentlich auch voll und ganz ausgelastet. Übrigens: Die Steuerung ist sehr exakt, was man von den anderen drei Versionen nicht gerade behaupten kann (C-64, ST & Amiga).
Grafisch ist die Amstrad-Version wirklich sehr gut gelungen. Die Sprites ruckeln zwar, aber die Bilder sind schön gezeichnet und farblich hundertprozentig.
Das „Klangbild" des Amstrad CPC's ist von Haus aus immer etwas blechern. Davon jedoch mal abgesehen, liegt der Sound von WILD STREETS durchaus über dem Durchschnitt. Erstaunlich auch, daß auch während der Action-Phase die Musi aufgedreht ist. Iss nich immer so, gelle!
Fazit: Reife Leistung bei der Umsetzung auf den CPC. Ein Game, das die Amstrad-Besitzer-Herzen bestimmt höher schlagen läßt. Ob man nun auch tatsächlich Bock drauf hat, WILD STREETS zu spielen, das steht wiederum auf einem ganz anderen Blatt. Mich jedenfalls macht's immer noch nicht an!
Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	7



Programm: Golden Axe, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprisis, Ltd., **Muster von:** Virgin, Hamburg.

In der letzten ASM stellten wir die SEGA-MEGA-DRIVE-Fassung von **GOLDEN AXE** vor. Diese Tage flatterte uns die **SEGA-MASTER**-Umsetzung ins Haus. Die Jungs und Mädels von SEGA haben's echt drauf: Zuerst bescherten sie uns eine 1:1-Adaption des Spielhallenhits GOLDEN AXE auf dem 16bit-MEGA DRIVE und nun, vier Wochen später, ist auch schon eine akzeptable (soviel vorweg) 8bit-Konvertierung fertig!
Viel braucht man über die Story nicht zu schwafeln, der Spieler ist mit'm Hackebeil unterwegs, um in ein Schloß einzudringen, wo sich irgendein Obermotz befindet, den es zu finden gilt. Bis dahin ist es allerdings ein langer, von Gefahren gespickter Weg. Riesige Monster und fiese Amazonen wollen dem Spieler an den Kragen. Dieser setzt sich mit einer „Golden Axe" zur Wehr. Das ganze Geschehen spielt sich in einem Fantasie-Land ab; deshalb mischen auch feuerspeiende Drachen bei der Sache kräftig mit. Diese werden mehr oder weniger als Fortbewegungsmittel (der Gegner) eingesetzt. Hat man den Feind aber erstmal von dem Vieh 'runtergekriegt, sprich: eine über die Rübe gehauen, gehorcht das feuerspeiende Ungetüm aufs Wort, und man kann es zur Verteidigung einsetzen.
Soviel zum Spielablauf. Geändert hat sich bei der Umsetzung glücklicherweise nicht allzuviel. Von drei grafisch verschieden dargestellten Helden ist nur noch einer übrig geblieben. Ansonsten müssen die üblichen Abstriche in Kauf genommen werden: die Grafik ist etwas weniger farbenfroh, und dem Sound fehlen so ca. sieben Stimmen. Dafür ist die Animation der übergroßen Sprites überaus gut gelungen. Es ist kein Flackern zu Tage gekommen! Leider ruckelt das Scrolling ein wenig, was aber in Anbetracht der Leistungen dieser 8bit-Konsole durchaus legitim ist (man achte auf die Größe der Sprites). Eine gelungene Umsetzung, die ich hiermit allen Hack'n'lay-Fans ans Herz legen möchte.
Torsten Oppermann

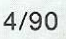
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Programm: Batman – The Movie, **System:** Schneider CPC 6128, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Hersteller.

Nachdem Batman mich in den Kinos sehr enttäuschte, konnte mich **BATMAN – THE MOVIE** von **OCEAN** voll begeistern. Obwohl es eher ein Remix älterer Spielideen ist, kam ich voll in das Batman-Fieber – auf dem Amiga. Und als dann plötzlich die Schneider-Konvertierung auf dem Tisch lag, konnte ich nicht widerstehen, dem alten Joker und seinen Kumpanen auch auf dem CPC den Garaus zu machen.
Nach den ersten Sekunden war ich dann zuerst etwas enttäuscht, denn es offenbarte sich mir ein recht schlechtes Titelbild unseres Helden. Naja, das ist ja auch nicht so wichtig, Hauptsache, das Gameplay stimmt. Die erste Szene spielt in der Chemiefabrik, wo es gilt, den Erzfeind Joker zu erschießen. Nicht ganz der Amiga-Version entsprechend ist der Fabrikkomplex aufgebaut. An vielen Stellen tropft Säure aus Rohren, und auch einige Gegner kommen anders.
Das Fahren im Batmobil unterscheidet sich dann schon mehr von den 16-Bit-Fassungen. Wie beim C-64 sieht man seine Karre von der Seite. Auch der Wurfhaken aus dem Film (zum Abbiegen) wurde nicht übernommen. Gerät man in eine Polizeisperre, so kann einfach zurückgefahren werden.
Im Batcave darf dann, wie gewohnt, Jokers Giftzeug zusammengemixt werden, bis die richtige Mixtur gefunden wurde. Ist dies geschafft, werden mit dem Batjet noch „giftige Ballons" von Karnevalswagen abgetrennt (auch von der Seite zu sehen), bevor es zum Finale in die Kathedrale von Gotham City geht.
Bis auf das Batmobil-Fahren und Batjet-Fliegen in den Straßen der Stadt stimmt die Schneider-Version mit der des Amiga überein. Alles in allem eine gelungene Umsetzung!
Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

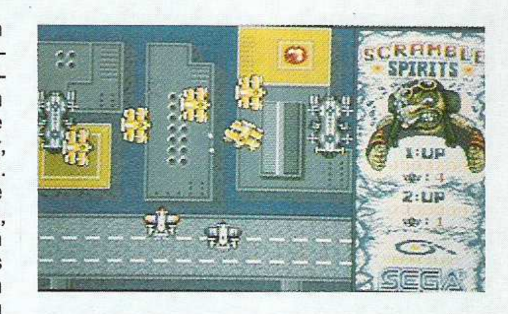


Programm: Scramble Spirits, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Grand Slam, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Im April ist es zwar noch zu kalt dazu, aber **GRAND SLAM** zog es trotzdem schon vor, diesen Monat mit der **AMIGA**-Version von **SCRAMBLE SPIRITS** baden zu gehen. Was war geschehen? GRAND SLAM hat es fertiggebracht, aus einem mittelprächtigen Ballerspiel – das schon auf dem Sega Master nur toleranten Freaks zu empfehlen war – einen halbwegs katastrophalen Amiga-Abklatsch zu machen.

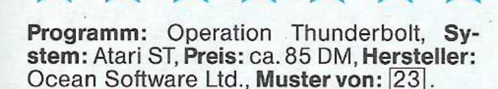
Story und Co. vergißt man am besten schnell wieder, denn auch dem blindesten Huhn wird sofort nach dem Drücken des Feuer-Buttons klar, daß es hier nur um eines geht: Ballern! Vertikal scrollt dabei der recht eintönige Hintergrund von oben nach unten, während der Spieler versucht, mit seinem Jagdflugzeug alles niederzuballern, was in den Screen hereingeflogen kommt. Wem selbst *diese* Aufgabe noch zu schwierig ist, der kann mit einem zweiten Mitspieler gleichzeitig den Screen freiräumen. Neben einer mehrschüssigen Standardwumme schießt das Flugzeug noch Raketen (oder sind's Bomben?) ab, die je nach Art der Gegner (Flugzeuge, Panzer, Bunker etc.) recht effektiv einsetzbar sind. Gelegentlich tauchen auch noch kleine Flugzeug auf, die man aufsammeln sollte, da sie sich ans eigene Flugzeug anhängen und die Ballerkraft erhöhen. Am Ende des nicht sehr langen Levels kommt dann ein überdimensionaler Endgegner, der den Spieler – im Gegensatz zum restlichen Spielverlauf – manchmal vor sehr große Probleme stellt.

Zum mittelmäßigen Spielverlauf gesellen sich noch eine langweilige und manchmal auch lächerlich bis schlampig gemachte Grafik sowie ein poppiger Discosound. Gewöhnungsbedürftigstes Übel dürfte weiterhin die viel zu direkte Steuerung sein, die das Flugzeug über den Screen rasen läßt und eine genaue Lenkung fast unmöglich macht. Wer sich dieses Spiel antun möchte, soll's tun – mir *ist* jedenfalls schon schlecht.



Peter Braun

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Programm: Operation Thunderbolt, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Ocean Software Ltd., **Muster von:** 23.

Die Schlacht geht weiter! Diesen Monat führt **OCEAN** die **OPERATION THUNDERBOLT** auf dem **ATARI ST** durch. Gegenüber der Amiga-Version, an der wir uns schon warmgeballert hatten, bleibt vorweg anzumerken, daß die ST-Version bis auf winzige Abstriche beim Sound eine 1:1-Umsetzung ist: viel Licht, viel Schatten. Wieder einmal wird ein Flugzeug samt Inhalt von bösen Terrors in ein terroristenfreundlich gesinntes Land entführt. Dort angelangt, werden die Passagiere in zahlreiche Camps gebracht und gefangengehalten. Klarer Fall, daß man dieses schreiende Unrecht rächen muß! Und so wird ein blutrünstiger Söldner (wahlweise auch zusammen mit seinem Korea-Kumpel) losgeschickt, um den Terrors den Garaus zu machen. Na ja, letzten Endes wird den Spieler weniger die menschenmetzelnde Action als die mit einigen Mängeln behaftete Programmierung stören. In den zahlreichen Leveln geht's wie immer um Ballern pur. Jede Menge Terroristen kommen ins Bild gelaufen und müssen ebenso schnell abgeknallt werden. Je nach Level scrollt der Hintergrund dabei von links nach rechts oder (perspektivisch angedeutet) von hinten nach vorne – na ja, so Autorennspiel-Perspektive eben. Währendessen ballert man, was das Zeug hält. Neben den Terrors sollte man auch auf Kisten schießen, die nicht nur Granaten und Munition, sondern auch ein Fadenkreuz enthalten, was die anfangs noch blinde Ballerei erheblich vereinfacht. Wie gesagt, es geht ziemlich rund, wenn auch beim Programmieren ein wenig geschlampt wurde: Die Grafiken sehen zwar gut aus, ruckeln aber teilweise so stark, daß man glaubt, auf dem ST laufe ein Spectrum-Emulator. Dafür ist der Sound (mit Sprachausgabe) recht zufriedenstellend.

Für die Söldnerecke in der Softwarebibliothek ist OPERATION THUNDERBOLD vielleicht geeignet, für den Normalsterblichen ist's nur actionreiches Mittelmaß. Wer will noch mal? Wer hat noch nicht...?



Peter Braun

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Programm: Super Cars, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

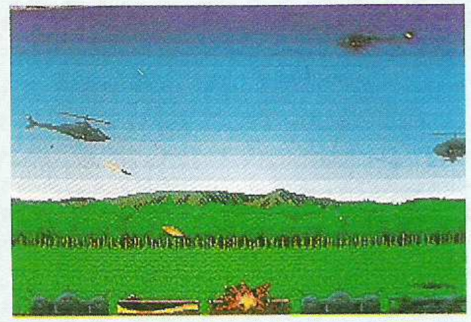
Beide 16bit – und doch so unterschiedlich: **SUPER CARS** auf dem **Amiga** noch ein Hit, **SUPER CARS** für **Atari ST** leider nur ein kläglicher „Renner". **GREMLIN GRAPHICS,** die es in den vergangenen Wochen schafften, wieder aus dem Grufti-Dasein zur Normalität zurückzukehren, haben mit der vorliegenden ST-Fassung nicht gerade eine Meisterleistung vollbracht. Insgesamt neun Rennen in drei Schwierigkeitsstufen (macht also 21 Races) müssen mit einem von drei (fiktiven) Tourenwagen der „Prototypen-Klasse" erfolgreich (ab-) gewickelt werden, damit man ins GREMLIN-Sportstudio einge„laden" wird.
Zu Beginn sucht man sich also einen Flitzer aus und stattet ihn für meine Anfangsgage in Höhe von 5000 Pfund so gut es geht in der „GARAGE" aus. Hier kann ich mich bewaffnen (!!!), Zusatz-Speeder oder verbessertes Lenkverhalten kaufen. Wenn's dann erstmal ins Rennen geht, muß ich zuschauen, daß meine Karre möglichst wenig Kollisionen mit all' den anderen „Gelben" eingeht – dies ruiniert Karre und Moral.
Die Steuerung ist nach anfänglicher Rötung der Haut und verkrampfter Psyche durchaus in den „Griff" zu kriegen, so daß ich nach und nach immer besser ins Geschehen eingreifen kann. Nach meinem zweiten Platz in Rennen 8 erhalte ich pfundweise Knete (12.200 in Sterling), die ich auch dringend benötige, um in der GARAGE Ersatzteile, Reifen und Sprit zu kaufen. Jetzt schlage ich erst richtig zu: Ich muß mich immer mindestens als Dritter plazieren, um in der Meisterschaft ganz weit nach vorn zu kommen... Wie gesagt – die ST-SUPER CARS sind keine. Dafür ist das Game technisch nicht gut genug. Bei Amiga klappte es halt besser!



Manfred Kleimann

Grafik/Animation	7
Sound	-
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7



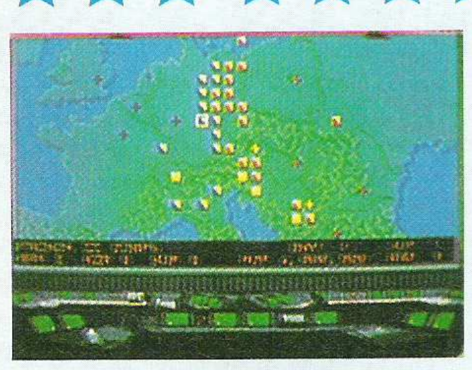


Programm: Fire, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, Frankreich, **Muster von:** Software Business, England.

Nun ja, mir bleibt auch nichts erspart. **FIRE** von **NEW DEAL** gibt's jetzt auch für den **Amiga**. In Heft 3/90 wurden die Versionen für den PC und den Atari ST vorgestellt. Im Test hat dieses Ballerspiel nicht gerade gut abgeschnitten. FIRE konnte praktisch mit Nichts beeindrucken. Grafik und Spielablauf waren einfach miserabel, von Preis/Leistung gar nicht erst zu reden. Ich muß zugeben, daß diese Version etwas besser gelungen ist, als die für den PC und den Atari ST. Grafisch hat sich da einiges getan. Dadurch, daß man mit Raster arbeiten konnte, entstand eine etwas bessere Farbgebung. Der Himmel erscheint nun in verschiedenen Blautönen. Das läßt das Ganze viel ansprechender aussehen als bei den vorherigen Versionen. Die Sprites sind farbiger geworden und bedeutend besser animiert (man könnte fast sagen: gut).
Auch beim Sound hat man sich diesmal mehr Mühe gegeben, obwohl dieser – zumindest auf dem Atari ST – ganz erträglich war. Sowohl der Titelsound als auch die FX haben um einiges zugelegt. Mir will es nur nicht in den Kopf, warum die Atari-ST-Version nicht so wie die Amiga-Fassung ausgefallen ist, denn diese beiden Rechner sind sich ja schließlich sehr ähnlich.
Trotz allem bleibt FIRE ein ziemlich schlappes Ballerspiel, das ich nicht gerade empfehlen kann, denn der Spielablauf ist ja noch der gleiche. Man ballert immer noch abwechselnd Hubschrauber und Heißluftballons ab. Im zweiten Level kommt dann zu den Hubschraubern und Heißluftballons noch eine Bimmelbahn dazu, die man befeuern soll. Das ist meiner Meinung nach ein bißchen arg wenig. Es fehlt ganz einfach an Action, denn erst Action bringt Satisfaction!

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	6

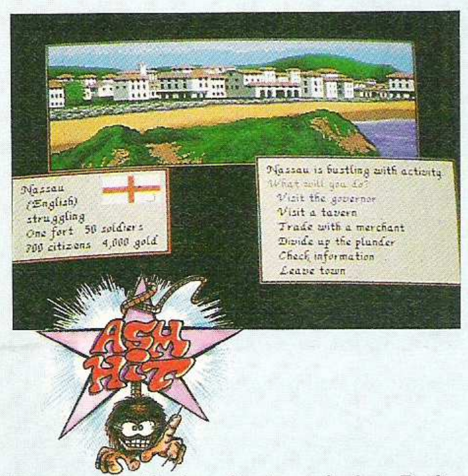


Programm: Conflict Europe, **System:** IBM-PC (EGA, CGA), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Die Geschichte hat uns eingeholt. „East meets West" macht nun mehr Sinn als „East beats West". **CONFLICT EUROPE** von **PSS**, jetzt auch für **PC** erhältlich, hat meines Erachtens inhaltlich keine Daseinsberechtigung mehr. In der deutschen Anleitung steht u.a. „Simulation eines möglichen Konflikts im Europa von heute und morgen." Momentan stehen wir kurz vor der Auflösung der Pakte und Blöcke, so daß sich ein atomarer Konfliktfall nicht eintreten wird...
CONFLICT EUROPE beschäftigt sich mit einem utopischen 3. Weltkrieg. Truppen werden hin und her geschoben, Angriffe aus der Luft, zu Wasser oder auf dem Landwege fordern Material und Mensch. Beides wird vom Nachschub wiederbeschafft usw. usw. Wir sehen das Szenario, den „Schauplatz Europa" aus der Kommando-Zentrale heraus. Alle wichtigen Meldunden kommen (in Deutsch) über den Ticker. Beispiel: „Ein Kampf unter Einsatz von atomaren Mittelstrecken-Raketen tobt in Norwegen. Schwere Verluste zu beklagen, minimaler radioaktiver Niederschlag". CONFLICT EUROPE, damit wir uns nicht mißverstehen, ist ein wohl durchdachtes und ansprechendes Strategie-Programm, das auch auf die Gefahren einer atomaren Auseinandersetzung verweist (im Titelbild und Vorspann). Dennoch müssen sich die Macher etwas von dem heißen Thema versprochen haben (siehe auch die Verpackungsgestaltung!), sonst hätte man das strategische Geschehen einfach ins Space-Alien-Zeitalter oder nach Waterloo verlagert.
Die PC-Version unterscheidet sich grafisch kaum von der der Amiga-Fassung. Übersichtlichkeit beim 30-Tage-Krieg ist stets gegeben. Auch die Handhabung geht in Ordnung, wenn auch zu Beginn das Ganze etwas kompliziert ist. In Ausgabe 10/89 befand sich der Test in der Rubrik „denk(-)mal". Bezeichnend?

Manfred Kleimann

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	???
Preis/Leistung	7



Programm: Pirates, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

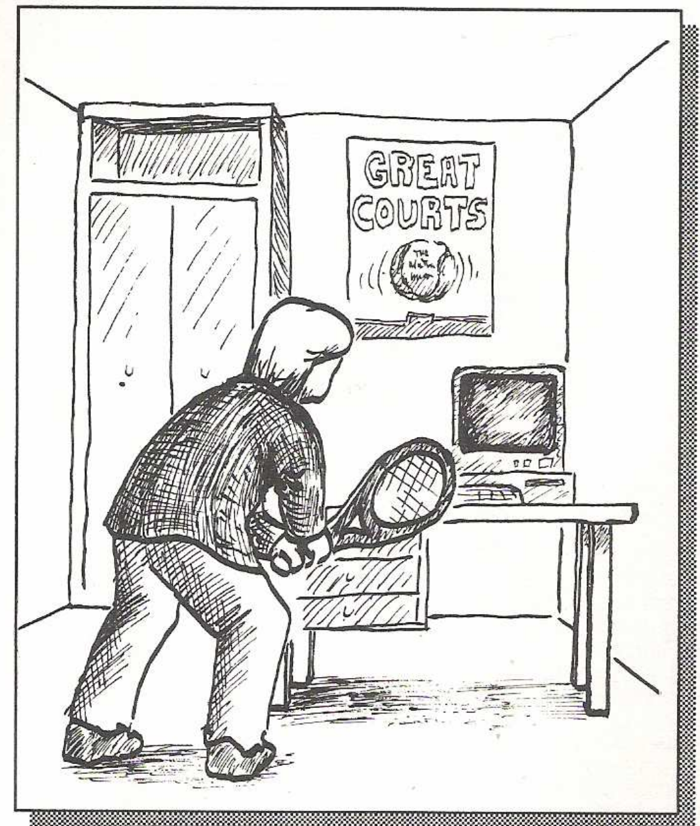
Mann, hat das gedauert! Schon die ST-Konvertierung von **PIRATES!** ließ auf sich warten, doch für den **Amiga** mußte wohl unbedingt noch ein weiteres halbes Jahr verstreichen, um die Jungs richtig heiß zu machen. Gelohnt hat sich das Warten sicherlich für dieses tolle Piratenspiel im Multiple-Choice-Verfahren (Handlungsmöglichkeiten, Dialoge, etc. werden vorgegeben) gelohnt, auch wenn nicht ganz einsichtig ist, warum das so lange dauern mußte. Das Amiga-PIRATES! ist zur ST-Version nämlich nahezu identisch. Die Backgrounds sind wieder animiert, das Spiel sehr komplex und angereichert mit verschiedenen historischen Szenarien, die für gute Piratenatmosphäre sorgen. Na gut, die Grafiken wurden teilweise etwas farbiger, der Sound ist satter – aber besonders gut gefallen hat mir beides nicht. Auch der ermüdende Schwertkampf mit der Maus wurde nicht weiter verbessert und ist als Action-Einlage eher ärgerlich. Aber was soll's, wenn das Spiel selbst sehr variabel ist und lange motiviert?

PIRATES! ist immer noch ein hochwertiges Strategiespiel und hat seit den Tagen der schon urig alten C-64-Fassung nichts von seinem Reiz eingebüßt. Um aus dem Spiel jedoch einen Mega-Hit zu machen, hätte **MICROPROSE** größere Sorgfalt walten lassen müssen, um die technischen Seiten des Amiga auszureizen. Daß dies nicht geschehen ist, ist traurig, aber nicht zu ändern. PIRATES bietet jedenfalls guten Spielspaß für gutes Geld – und das ist ja schließlich auch nicht zu verachten!

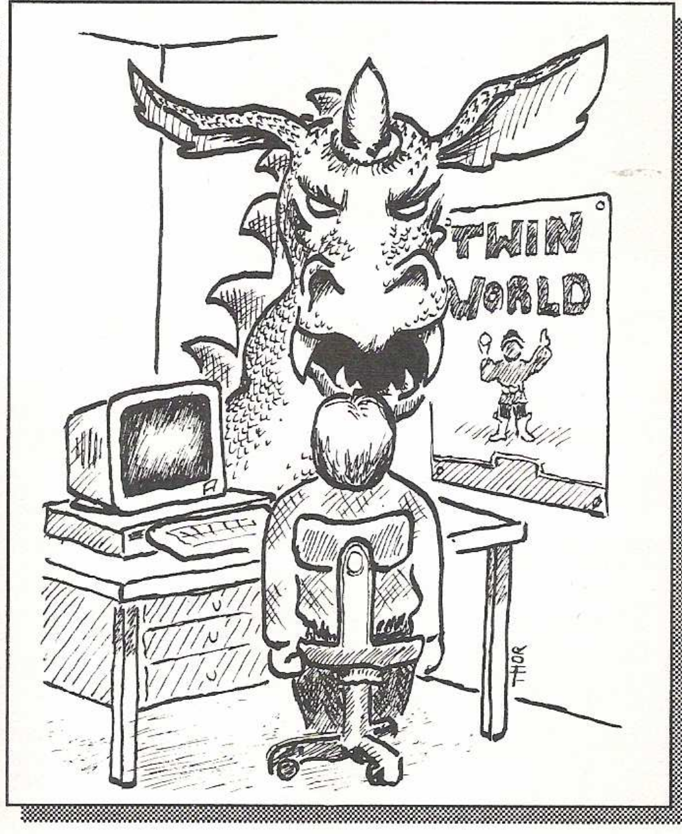
Michael Suck

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

GESUCHT



Programmierer mit Spaß
an der Simulation.



Grafiker mit ausgeprägtem
Vorstellungsvermögen.

Mit unseren Titeln GREAT COURTS und TWINWORLD haben wir bewiesen, daß BLUE BYTE die internationale Konkurrenz nicht scheuen muß. Zur Erweiterung unserer Entwicklungsabteilung suchen wir engagierte Mitarbeiter, die Freude an der Entwicklung von qualitativ hochwertigen Produkten haben.

Wir suchen Programmierer, die sich auf einem der 16-Bit Computer auskennen. Sie sollten eigenständig arbeiten können und das nötige technische Know-How mitbringen.

Als Grafiker ist es Ihre Aufgabe Animationen und Hintergrundgrafiken zu erstellen. Sie müssen auch mit weniger als 16 Farben ansprechende Grafiken zeichnen können. Eine fundierte Vorbildung ist von Vorteil.

Wir bieten Ihnen eine gesicherte Anstellung in einem guten Betriebsklima. Erwünscht sind schriftliche Bewerbungen mit Unterlagen, wie Programme, Bilder und Animationen. Sollten Sie sich nicht sicher sein, ob Ihr Können unseren Anforderungen entspricht oder Fragen zu den einzelnen Aufgabengebieten haben, können Sie uns gerne anrufen.

Blue Byte, Aktienstr. 62, D-4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 47 38 37
Ansprechpartner ist Herr Hertzler

Blue Byte

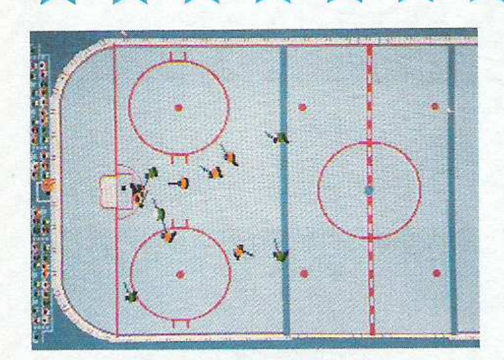


Programm: Netherworld, **System:** PC (CGA, EGA), **Preis:** ca. 75, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Es ist schon erstaunlich, mit welch ollen Kamellen manche Hersteller die große Sauregurkenzeit nach dem großen Weihnachtsrun überbrücken wollen (müssen?). **NETHERWORLD** , die neueste Konvertierung von **HEWSON** für den PC, hat nämlich immerhin schon anderthalb Jahre auf dem Buckel. Aber keine Angst, in die saure Gurke oder woandershin braucht keiner zu beißen, der sich diesen Oldie für seine Gurke, sprich Rechner holt. NETHWERWOLRD ist zwar ein schlichtes Ballerspiel, aber nicht unbedingt ein schlechtes.
Aufgabe des Spielers ist es, einen kleinen Kreisel durch ein 2D-Spielfeld mit Labyrinth-Charakter zu steuern, um alle Edelsteine aufzunehmen. Der Kreisel kann sich seiner Feinde durch gleichzeitiges Ballern in alle vier Himmelsrichtungen entledigen und sollte den Fabelwesen ausweichen, die komische Blasen ausspucken, in denen sich ab und an Bonusobjekte verstecken. Das Spiel war auf 16-Bit flott und bestach durch eine gute Steuerung und einen rasanten Spielablauf. Daran hat sich nichts geändert: Das Scrolling ist recht flüssig, Steuerung und Animation sehr realistisch. Als Bonus gibt's für die PC-User sogar noch ein Drachenbild als Umrandung und sogar eine „Fast-Option" für Benutzer eines schlappen 4.77-Mhz-XT, damit der gute Spielablauf erhalten bleibt. Sound gibt's natürlich auch, der jedoch keiner weiteren Erwähnung bedarf, da er aus dem PC internen Lautsprecher kommt. Na gut, NETHERWORLD ist wohl kein Hit und läßt Tiefgang vermissen, aber eine ordentliche Umsetzung ist das Ding allemal!

Michael Suck

Grafik (EGA)	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

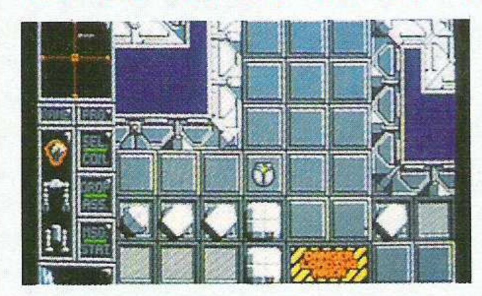


Programm: Wayne Gretzky Hockey, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Besonderheit:** Ein- oder Zwei-Player-Game, **Hersteller:** Bethesda Software, Gaitherburg, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Für „unsere" Kühnhackls, Kießlings oder Trautweins haben die kanadischen Eishockey-Fans nur einen Namen – Wayne Gretzky. Der Träger der legendären Nummer „99", der etliche Caps für das Team Canada bestritt, zog es in wärmere Los Angeles, wo er momentan bei den „Kings" unter Vertrag steht. Seit über einem Jahr nun fegt er über das Monitor-Eis, gemanagt von **BETHESDA SOFTWARE.** Entstanden war die Amiga-Fassung des **WAYNE GRETZKY HOCKEY!**
Gegen Ende des vergangenen Jahrzehnts hatte man mit der prächtigen Umsetzung dieses Eishockey-Games auf IBM-PC einen ASM-Hitstern einheimsen können. Bei der vorliegenden **Atari ST**-Version steht dieser allerdings „in den Sternen". Doch zunächst einmal was zu den Inhalten. WGH ist streng genommen ein Action-Strategie-Game, das über vielerlei Features aus beiden Bereichen verfügt. Der sportliche Ruhm begründet sich auf gekonntes Coachen (Auswechseln der Sturmreihen und der Spieler, taktische Wechsel, Erstellen von Teams, Spielerqualitäten usw.) und geschicktes Verhalten auf dem Eis.
Man ist in der Lage einen Spieler selbst zu steuern, die Mannschaft kämpft quasi nur für ihn mit (selbstlos). Durch Feuerknopfdruck „sucht" der Kamerad den weiß gekennzeichneten Spieler, der sich allerdings schon freilaufen muß, um die Scheibe zu erhalten. Ist man nun selbst im Besitz des Pucks, hält man beim Umkurven der Gegner Feuer gedrückt. Beim Loslassen der Knopfes erfolgt ein Pass oder Schlagschuß...
Die Atari ST-Version ist zwar spielbar, hat aber nicht die Klasse der PC-Variante. Schreckliche Begleitgeräusche und die wohl etwas in die Jahre gekommene Bildumschaltung (gesamte Eisfläche nicht einzusehen; kein Scrolling) sorgten nicht gerade für unbegrenzten Spielspaß.
Das Regelwerk ist o.k.; der Referee wird wie bei den anderen Versionen auf 'ner Bildwand eingeblendet. WGH auf ST ist kein guter Vertreter des schnellen Sports.

Manfred Kleimann

Animation	6
Technik/Strategie	9
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

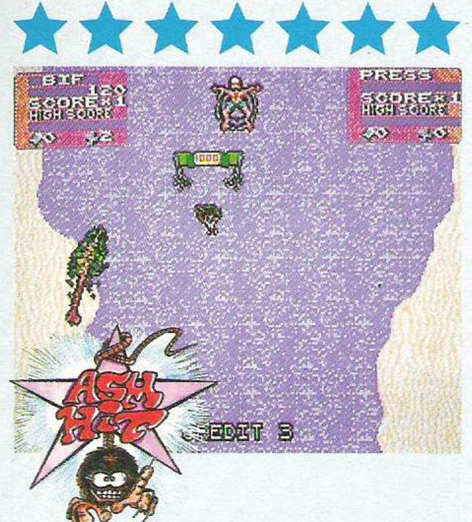


Programm: First Contact, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** MicroProse, England.

Gegenüber der Vorabversion, die wir in der ASM-Ausgabe 12/89 noch auf dem **ATARI ST** bewundern durften, kann die endgültige Fassung von **FIRST CONTACT** mit keinerlei Verbesserungen aufwarten. Aus diesem Grunde haben wir uns auch dazu entschlossen, die **AMIGA** -Umsetzung des neuesten **MICROPROSE**-Produktes im Konvertierungsteil abzuhandeln. Von der Story her dürfte den Spieler wohl nur interessieren, daß es eine entlegene Weltraumstation von feindlichen Aliens zu säubern gilt. Im Gegensatz zu vielen anderen Actionspielen übernehmt Ihr die Steuerung über eine aus drei Einzelteilen bestehende Wartungsdrone, die quasi von der Erde aus ferngesteuert wird. Im Verlauf des Spieles wird schnell klar, daß neben haarigen Ballerduellen mit unzähligen Aliens vor allem die Strategie im Vordergrund steht. So können die einzelnen Dronenteile zwecks Effizienzsteigerung zu einem „Super-Roboter" kombiniert werden. Ferner lassen sich die einzelnen Blechhaufen auch regelrecht programmieren, wodurch sich der Spieler nicht um alle drei Einzelteile gleichzeitig zu kümmern braucht. Für Spielspaß haben die Programmierer also zweifelsohne gesorgt, der phasenweise sogar in Dauerstreß ausartet. In puncto grafische Aufmachung gleichen sich beide Fassungen wie ein Ei dem anderen, denn wie auch die ATARI ST-User dürfen sich die AMIGA-Freaks auf eine äußerst detailreiche Grafik freuen. Die vier Decks der Weltraumstation strotzen jedenfalls nur so von grafischen Finessen, ganz zu schweigen von der hübschen Gestaltung der Sprites und deren sauberer Animation. Allerdings haben die Programmierer nichts aus ihren anfänglichen Fehlern gelernt. Als erstes wäre in diesem Zusammenhang das nervtötende „Umblättern" des Screens zu nennen, was Abzüge in der A-Note, sprich Grafik, gibt. Den zweiten Kritikpunkt stellt die Trägheit der Drone dar, die genaues Steuern unmöglich macht. Auf den Sound dürft Ihr Euch übrigens noch freuen (wird noch fleißig „getextet"). Trotzdem ruhigen Gewissens zugreifen.

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	in Arbeit
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Programm: Toobin', **System:** IBM-PC (Hercules, EGA, CGA, VGA. Letztere allerdings nur 16 Farben), **Preis:** ca. 85 Mark, **Besonderheit:** Zwei-Spielermodus; gleichzeitig, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

In der Bude sitz' ich, hier vorm PC schwitz' ich. Und das am 22. Februar. Etwas wehmütig und fernwehig blicke ich auf Biff und Jet, die sich badehosig und sonnenbebrillt einen tollen Jux machen. Ihr Hobby: Schlauchen. Beide nehmen an einem echt US-amerikanischen Wettbewerb teil, wobei man möglichst schnell den Wildwasser-Parcours zu durchfahren und viele Bonus-Punkte zu sammeln hat. Zu diesem Freizeitvergnügen muß ein alter Truck-Reifen, besser gesagt: ein Schlauch desselben, herhalten. Schnell aufgepumpt, reingesetzt und abgefahren...

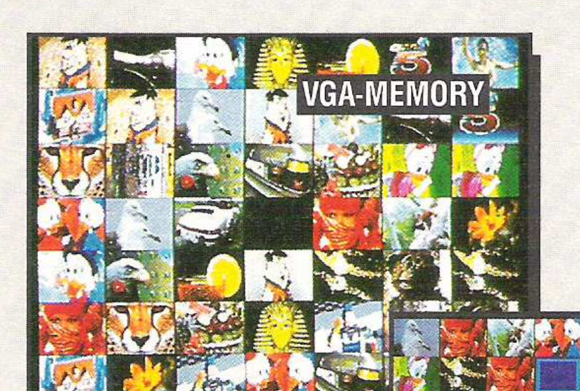
Nach den bereits vorliegenden C-64-, ST- und Amiga-Teilen hat **DOMARK** nun auch eine etwas „verkappte" VGA-Fassung (neben anderen Karten!) für den **IBM-PC** nachgeschoben. Wer nun meint, **TOOBIN'** sei kein „typisches" Spiel für den PC, der irrt gewaltig! Wir heizen, was das Zeug hält, den Bach hinunter, umfahren einige widerliche Hindernisse, schmeißen Cola-Büchsen auf Jäger oder Punks – dies alles nur, um das Ziel, eine gute Punktzahl und einen persönlichen Erfolg, zu erreichen. Grafisch kann der PC natürlich den anderen 16bittern (weil ohne Sound-Karte) in puncto TOOBIN' nicht Paroli bieten. Dennoch: Im Mittelpunkt steht ganz klar der Spielspaß. Und wenn man TOOBIN' erst einmal ins Herz geschlossen hat, ist es schwer, von der Tastatur (Stick oder Maus) wieder los zu kommen. Biff und Jet sind nicht unbedingt Konkurrenten; sie ergänzen sich auch prima, wenn z.B. Gefahr im Verzuge ist. Gerangelt wird eigentlich nur, wenn's um die hohen Punktzahlen geht: Die schmalste Durchfahrt bringt 1000 Zähler, während ein Anbandeln an die Torstangen die Durchfahrt größer werden läßt, allerdings auf Kosten der Bonuspunkte. Rundheraus: ein gelungenes Game für den PC! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



DAS GRAFISCHE VERGNÜGEN

VGA-SPIELE-BOX



kpl. incl. Handb.

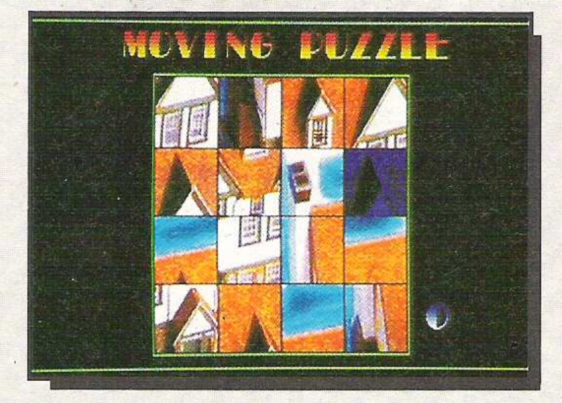
nur 49,- DM

zuzügl. Versandkosten

- Pulldown-Benutzeroberfläche!
- Auflösung: 360 x 480 Pixel!
- verschiedene Bildersätze!
- volle Mouseunterstützung!
- zwei Highscorelisten!
- mehrere Spielstufen und Optionen!
- verschiedene Spielvarianten!
- Statusanzeige!
- Online-Help!
- 256 Farben!
- Digisound!



+ + + Bestellung an: Tronic-Verlag, Software-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege + + +



ACHTUNG!

Zusatzkit nur für User ab 18 Jahren:

Bilderdisketten zu:

VGA-Memory	(Best.- Nr. VGA-Z1)
VGA-Puzzle	(Best.- Nr. VGA-Z2)
VGA-Moving-Puzzle	(Best.- Nr. VGA-Z3)

– je Diskette nur 12,- DM –

Die Spielebox setzt einen IBM-kompatiblen PC mit mind. 512 KB sowie eine IBM-Hardwarekompatible VGA-Karte (mind. 256 K-Bildschirmspeicher) voraus!!!



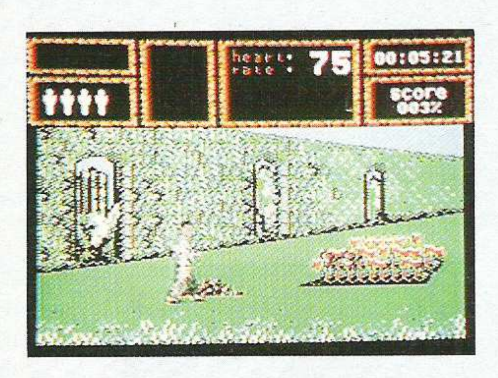
Programm: Overlander, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Elite.

Spraydosen, Umweltverschmutzung, Ozonloch, UV-Strahlen, verbrannte Erde, Seuchen, Hunger, Tod – das ist stichwortartig die Reihenfolge des malerischen Backgrounds von **OVERLANDER**. Allerdings sind die Konsequenzen, die man bei **ELITE** aus dieser Story zog, weitaus weniger realistisch: Die Menschen flüchten halt in unterirdische Städte, die durch oberirdische Autobahnen miteinander verbunden sind. Es ist hierbei die Aufgabe der Overlander, diese Verbindungen zu nutzen. Aber die Fahrten in dem schnellen Flitzer sind gefährlich, denn allerlei mutiertes Gesocks treibt sich als Wegelagerer oder motorisierte Banden umher. Hinzu kommen diverse Hindernisse – der Straßenbau ist eben auch nicht mehr das, was er mal war. Klar, daß die gefährlichen Aufträge, die der Spieler sich aussuchen kann, gut bezahlt werden und daß man mit der Kohle noch einige Extras einkaufen kann.

ELITE hat für die Umsetzung dieses Spiels für den **Amiga** über ein Jahr gebraucht und immerhin noch 'ne ganze Ecke an der Technik gefeilt. Die Grafiken sind durch geschickten Einsatz von Rastern hervorragend geworden, die Animation der „Rennstrecke" ist (ebenfalls mit rastereinsatz!) hervorragend gelungen und bringt ein erstklassiges Fahrfeeling rüber. Spiele im Stil von OVERLANDER haben wir zwar schon oft gesehen, doch ELITE gebührt das Lob, den mit Abstand besten Vertreter (zumindest für den Amiga) ins Rennen geschickt zu haben.
Einzige Mankos sind das schleppende Anfahren des Autos, ein lahmer Titelsound und eine nicht abspeichernde Highscoreliste. Aber ich finde, daß man darauf zur Not auch verzichten kann.

Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	??
Motivation	??
Preis/Leistung	??



Programm: Weird Dreams, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM auf Cass., ca. 40 DM auf Disk, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Die unheimlichen Schattenlichter aus der Twilight Zone schlugen letzten Sommer im Spukabenteuer **WEIRD DREAMS** ja schon auf dem ST ganz gut zu. Und zwar so gut, daß die Commodore-Freaks zumindest bei der Amiga-Version durch ewiges Nachladen dem Spielspaß entwöhnt wurden. Ähnlich dürfte es nun auch den **C-64**-Usern ergehen, denn diese Version des **RAINBIRD**-Titels wartet noch mit ganz anderen Macken auf.
Am Spielkonzept – eines der wenigen originellen, die es gibt – kann man eigentlich wenig aussetzen: Steve, der Hauptakteur, liegt im Krankenhaus und kämpft ums Überleben. Er verfällt in einen tiefen Alptraum und erlebt dort die fiesesten Abenteuer. Der Haken an der Sache: Er selbst spielt die Hauptrolle in seinem Alptraum. Nur wenn Steve dort gegen die heimtückischen Gegner und schwierigen Aufgaben besteht, wird er wieder aus der Narkose erwachen. Keine schöne Vorstellung, daher sollte man sich bemühen, in allen Bildern eine möglichst gute Figur abzugeben. In jedem Bild gibt's dabei ein bestimmtes Rätsel zu lösen, ein Hindernis zu überwinden oder einen Gegner zu besiegen. Die Schwierigkeiten sind mannigfaltig, wie z.B. eine fleischfressende Rosenhecke niederzumetzeln, bevor der Rasenmäher kommt, um Steve durch die Scherblätter zu drehen. Ein weiteres Problem kann beispielsweise auch sein, die übergroßen Ameisenmutationen mit einem Fliegenden Fisch (!) zu erschlagen. Alles in allem eine doch reizvolle Aufgabe, wären da nicht die programmtechnischen Beschränkungen des C-64. Hier wird's in der Tat grausig, denn das Übel liegt diesmal gar nicht so sehr bei den Grafiken (ganz gut geworden) oder dem Sound („Sie haben sich stets bemüht, ..."), sondern wieder einmal an den zigarettenpausenlangen Nachladezeiten der einzelnen Bilder. Zusätzlicher Frust kommt schließlich bei der nicht immer schnell genug ansprechenden Steuerung auf, die schon mal das ein oder andere Leben auf dem Gewissen hat. Traurig, aber wahr, und so bleibt schließlich eine hervorragende Spielidee übrig, deren Umsetzung wieder einmal an den Programmierern sowie an einer nicht mehr standesgemäßer Hardware gescheitert ist.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Programm: Strider, **System:** PC, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Irgendwie ist die Story von **STRIDER** ganz schön veraltet: Fiese KGB-Agenten, eine fiese russische Armee und die fiesen Roten ganz allgemein sind die Feinde in dieser fiesen Spielstory.
Glücklicherweise merkt man auf dem Screen gar nix mehr von dieser Stahlhelm-Doktrin aus alten Tagen, denn dieses Actiongame aus dem Hause **U.S. GOLD** bietet einen recht abstrakten Spielverlauf. Der Strider, ein Held mit einem breit ausladenden Schwert, muß über hügelige, abwechslungsreiche Backgrounds kraxeln und dabei (horizontal und vertikal) alles niedermetzeln, was da an Feinden rumläuft oder steht. Die Energie des Heroen nimmt bei jedem Treffer ab, kann aber durch diverse Extras wieder aufgefrischt werden. Als weitere Hilfe kann er sich eine Drohne in der Luft ergattern, die dann um ihn herumschwirrt und mitballert – meistens jedoch ohne großen Erfolg. Diese Eigenart hatte die Drohne übrigens schon in den Urfassungen für Amiga, ST etc., wobei damals erschwerend hinzukam, daß der aufwendige Salto der Spielfigur aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der umständlichen Animation meist im Jenseits endete. In diesem Punkt hat sich die **PC**-Fassung jedoch eindeutig verbessert! Die Gegner ballern nicht mehr so viel, der Salto bleibt harmlos. Ein Plus für die Spielbarkeit also, die aber leider durch übles Ruckelscrolling und eine ebensolche Animation wieder gemindert wird. Da das Ruckeling auf *jedem* PC gleich ist und die EGA-Grafiken nicht besonders viel hergeben (gleiches gilt für den Sound), ist STRIDER auf 'nem schlappen 4.77 Mhz PC mit CGA-Karte tatsächlich besser zu spielen, denn hier erleichtert die langsamere Animation die Übersicht beträchtlich. STRIDER bleibt demnach exakt das, was es schon immer war: Ein mittelmäßiges Actionspiel.

Michael Suck

Grafik (EGA)	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Programm: Tiger Heli, **System:** Nintendo Entertainment System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Bienengräber, Hamburg.

In ASM 12/89 stellten wir ein Shoot-em-up namens **TIGER HELI** für die PC-Engine vor. Es handelte sich dabei um eine 1:1-Konvertierung des gleichnamigen Automaten, der aus dem Hause **TAITO** stammt und in den Spielhallen nicht gerade wenig gezockt wurde. Die Engine-Version fiel nicht zuletzt deshalb so gut aus, weil dasselbe Programmierteam auch das Automatenvorbild erschuf. Nun haben wir die Version fürs **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** bekommen. Allerdings wurde TIGER HELI NES nicht, wie's bei der Engine-Fassung der Fall war, von TAITO selbst umgesetzt. Verantwortlich für die Konvertierung ist die in Japan sehr bekannte Company **ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.** , die uns schon 'ne ganze Reihe von guten Produkten beschert hat.

Bei TIGER HELI steuert der Spieler zur Abwechslung mal kein Raumschiff, sondern einen mit 'ner guten Wumme bewaffneten Hubschrauber, der jede Menge Bonussymbole aufsammeln kann, um die Schußkraft zu verstärken oder die Schußart zu ändern. Zehn verschiedene Missionen muß der Spieler bestehen, bis das Ende erreicht ist. Bis dahin ist aber kein Honigschlecken angesagt.
Seltsamerweise ähnelt die NES-Konvertierung dem Automatenvorbild nur an ganz wenigen Ecken. Der Stil der Grafiken ist zwar ähnlich gehalten, doch der komplette Level-Aufbau hat sich geändert. Es bestehen kaum noch Parallelen zur Originalfassung, zumindest bis auf den eigentlichen Sinn des Games: Der lautet immer noch: Ballern, was das Zeug hält, und zwar ohne Ende...
Auf Grund von einigen technischen Mängeln (flackernde Sprites, mieser Sound etc) kann und darf ich der NES-Version leider keinen **ASM-HITSTERN** verpassen. Was bleibt, ist gute Durchschnittsballerware für alle NES-Fans. *Torsten Oppermann*



Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: X-Out, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 80 Mark (ST), ca. 45 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

In düstere Tiefen entführen uns die **ST**- und **C-64**-Konvertierungen von **X-OUT** . X-OUT ist auf dem Amiga eines der brillantesten Shoot-em-ups der letzten Zeit und bietet einige technische Novitäten. Ohne die technischen Feinheiten hätte X-OUT sicherlich nicht diesen durchschlagenden Erfolg erringen können, denn Durchschnittsballerspiele gibt's mehr als genug. Doch wie dem auch sei, kommen wir lieber auf X-OUT ST und C-64 zurück.
Insgesamt acht tierisch schwierige Level samt übergroßen Endgegnern hat der Spieler zu überstehen, bis er schließlich die langersehnte Endsequenz zu Gesicht bekommt. Dabei werden vier unterschiedliche Welten durchquert, die jeweils zwei Level (vier mal zwei macht nämlich nach Adam Riese und Eva Klein acht!) enthalten. Um gegen die Feinde anzukommen, stehen im Shop massenweise Extrawaffen zur Verfügung, die gegen teures Geld erstanden werden können. Geld erhält man, indem man sich die Aliens vom Leib hält. Glücklicherweise haben die Programmierer an die „Schnellfinger" gedacht, so daß – schneller Schußfinger vorausgesetzt -auf „Knopfdruck" 'ne ganz schöne Feuersalve aus'm „Rohr" kommt. Hört sich alles recht gut an, doch irgendwie kommt alles nicht so gut rüber – auf C-64 und ST – wie es bei der Amiga-Version der Fall ist. Die ST-Umsetzung bietet zwar ganz gut gestylte Grafiken, leider aber ist der Bildschirmausschnitt dermaßen klein geraten, daß man sehr leicht die Übersicht verliert. Außerdem läuft X-OUT ST nur mit 25 Bildern pro Sekunde ab, was angesichts des Bildschirmausschnitts nicht mehr legitim ist. Bei einer größeren Menge von Sprites wird der gesamte Spielablauf darüber hinaus **noch** langsamer! C-64-mäßig sieht's schon ein wenig besser aus: Hier scrollt der Bildschirm relativ flüssig sogar in zwei Ebenen, doch dafür existieren zu viele grafische Mängel. Schade, so ist aus einem ehemals hitverdächtigem Game ein „stinknormales" Durchschnittsspiel geworden, das den **ASM-HIT** nicht mehr verdient. Tja, einer ist immer der Loser.

Torsten Oppermann



	ST/C-64
Grafik	8/8
Sound	5/7
Spielablauf	7/8
Motivation	7/8
Preis/Leistung	7/8

Programm: Clown o' Mania, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** 7/15/21.

Nach dem Amiga sucht **CLOWN O'MANIA** nun auch den **Atari ST** heim. Zwei Dinge gibt es grundsätzlich zu diesem Produkt zu sagen: Zum einen hat sich Hersteller **STARBYTE** einer Idee bedient, die in das Jahr 1982 zurückreicht (*Crystal Castle* von *Atari)*, andererseits konnte man aber die Verwirklichung dieses Konzepts auf dem Amiga als insgesamt gelungen bezeichnen. Jetzt also haben wir es mit der Umsetzung eines Programms von einem 16-Bit-Rechner auf eine ebenbürtige Maschine zu tun. Gleiche Voraussetzungen also, das verspricht einen interessanten Vergleich.
Kurz ein paar Worte zum Geschehen. Man steuert einen Clown über diverse Plateaus, die durch Leitern und Transmitter miteinander verbunden sind. Ziel ist es, in jedem Level die über die Plateaus verstreuten Diamanten aufzusammeln, um in die nächste Runde vorzustoßen. Klar, daß diese einfach erscheinende Aufgabe durch etliche Widersacher enorm erschwert wird. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber in den Griff zu bekommen. Am einfachsten erscheint es mir, wenn man den Joystick um 90 Grad nach rechts dreht, denn aufgrund der Perspektive entsprechen die normalen Stickbewegungen nicht den Richtungen auf dem Monitor. Wie ist nun die ST-Version ausgefallen? Die Grafik ist alles in allem 1:1 rübergekommen, was bedeutet, daß sie immer noch als eher durchschnittlich zu bezeichnen ist. Die Steuerung – ich sagte es schon – ist okay, da hat sich also im Vergleich mit dem Amiga nichts geändert. Das Gameplay entspricht ebenfalls hundertprozentig dem auf dem Amiga gesehenen Spielablauf. Bliebe also nur noch der Sound, und der fällt schon eine Spur schwächer aus.
Ach ja, fast hätte ich noch was wichtiges vergessen: STARBYTE auch, nämlich das Scrolling. Ich Dummerchen ... Da das Spiel deshalb unspielbar wird, müssen natürlich die Noten runter...
Bernd Zimmermann



Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5





Programm: 5th Gear, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller.** Hewson, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Getreu dem Motto, daß alles Spaß macht, was verboten ist, dürft Ihr bei **5th GEAR** steuerknüppelschwingend eine heiße Wüstenralley absolvieren. Veranwortlich für Raserei durch den heißen Sand ist **HEWSON**, die dieses Game bereits 1988 als Billigspiel für den C-64 auflegten. Innerhalb der nun verstrichenen Jährchen hat sich der Preis von 10 auf 65 DM versechsfacht – die Qualität des Spieles jedoch nicht. Von einem Rennsimulator kann bei 5TH GEAR irgendwie keine Rede sein. Das Ganze sieht aus, als wär's im Spielwarenladen mit Bauklötzchen zusammengebastelt, um ein kleines Matchbox-Auto durchzuschieben. Die Sprites sind elendig klein, die Grafik auf dem Niveau antiker Höhlenmalerei (allein schon wegen der Farbe). Das Auto fährt sich, als hätte es Sand im Getriebe, denn es läßt sich nur im Fahren lenken. Und das bei einer Ruckelpiste (das schließt das Scrolling mit ein!), bei der man schon bei mäßiger Geschwindigkeit das nächste Hindernis erst dann sieht, wenn man schon vorgeknallt ist. Zwar gibt es Shops zum Ausrüsten des Autos (Ballerei, Motor, Turbo, Sprit etc.), aber 'ne Fünf-Gang-Schaltung konnte ich nirgends entdecken. Die Spielidee mit Hindernissen, Sprunghügeln und dergleichen war als Low-Budget-Gag in Ordnung, die technische Seite war's damals auch. Die Umsetzung auf 16-Bit jedoch als Full-Price auf den Markt zu schleudern und dann auch noch bei der Programmierung zu schludern, ist dreist. Da hilft auch kein Jochen-Hippel-Sound (der auf dem ST mal besser klingt als auf dem Amiga) und ein edler Pappkarton, da hilft nur ein Denkzettel – siehe unten...

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)
Grafik	5 5
Sound	7 9
Spielablauf	4 4
Motivation	3 3
Preis/Leistung	4 4



Programm: Maniac Mansion, **System:** PC (bisher nur EGA), **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** 10

Ich hab's ja gewußt! Schon im September des letzten Jahres, als die ST-Fassung als erste Konvertierung von **MANIAC MANSION** bei uns eintraf, hegte ich angesichts der gezeigten technischen Schwächen einen gewissen Argwohn gegenüber einer zu erwartenden **PC**-Konvertierung – zurecht, wie sich jetzt zeigt. **LUCASFILM** ist es nämlich keinesfalls geglückt, nach nunmehr zweieinhalb Jahren eine ordentliche Konvertierung für den PC hinzukriegen, die auch den Besitzern einer besseren Hardware gerecht wird. Immerhin, das Teenie-Adventure um ein Girl, das von einem verrückten Professor gefangen gehalten wird, unterstützt tatsächlich die EGA-Grafikkarte. Ein wahres Wunder moderner Technik, denn alle Grafiken sind identisch zur ST/Amiga-Fassung – und damit nach wie vor Mittelmaß. Weitaus unerträglicher ist jedoch der Piepssound, der aus dem internen Lautsprecher des PC plärrt; Soundkarten werden nicht bedient. Und noch ein letztes Manko: Das Scrolling ruckelt und zuckelt ohne Gnade hin und her. Wäre nicht die witzige, abwechslungsreiche und schwierige Spielhandlung, so müßte MANIAC MANSION eigentlich schnell wieder in der Versenkung verschwinden. So aber gibt's kniffligen Adventurespaß mit dem typischen LUCASFILM-System, das bei MANIAC MANSION zum ersten Mal angewendet wurde. Vokabeln müssen hierbei nicht eingegeben werden, sondern können in einer Kommandoleiste angeklickt und miteinander verknüpft werden. Selbiges gilt für die Gegenstände im Grafikfenster, die ebenfalls direkt angewählt werden können.
Ist MANIAC MANSION also ein Hit? Ja – aber mit deutlichen Abstrichen zur Urfassung.

Michael Suck

Grafik	7
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Programm: Space Ace, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Ready Soft, Inc., Ontario, Kanada, **Muster von:** Entertainment International, Basildon, England.

Was habe ich mir Beschwerdebriefe eingehandelt, als ich in Ausgabe 2/90 **SPACE ACE** vom kanadischen Softwarehaus **READY SOFT** vorgestellt, bewertet und verrissen habe. „Die Grafik ist doch hervorragend!", und „Der Zimmermann hat keine Ahnung!" waren noch solche Leserreaktionen, die man hier wiedergeben kann, ohne vor Scham in den Boden versinken zu müssen. Jetzt laufe ich Gefahr, ein zweitesmal den Zorn der Leser auf mich zu ziehen, denn ich habe nunmehr das zweifelhafte Vergnügen, die **Atari-ST**-Version von SPACE ACE unter die Lupe zu nehmen. Also gehe ich am besten gleich in medias res; mit anderen Worten: Her mit dem Teil, und rein in den ST!

Alles dreht sich bei dem Programm um Commander Borf, einen fiesen Bösewicht, um Space Ace, den strahlenden Helden des Spiels, und um die schöne Kimberley, die von Borf entführt wurde. Was Space Ace zu tun hat, ist klar: Kimberley befreien und Borf zu den Ahnen abreiten lassen. Mit diesem Wissen ausgerüstet, startet man ins Spiel und ist von nun an mit sich und SPACE ACE allein. Das wird man vermutlich auch bleiben, denn das Programm macht verdammt einsam. Alles, was zu tun ist, ist, zur rechten Zeit am rechten Ort den Joystick wahlweise nach oben oder unten, beziehungsweise nach rechts oder links zu drükken. Manchmal muß man sogar noch den Feuerknopf anschlagen – welch' verwegene Idee, READY SOFT! Um es noch einmal zu wiederholen: Man muß nur herausfinden, in welche Richtung der Stick gedrückt werden muß, und das war's. Laßt Euch das auf der Zunge zergehen, bevor Ihr Euch leichtfertig von 140 Mäusen trennt! Wäre noch zu berichten, daß sich gegenüber der Amiga-Version nichts geändert hat: Spitzen-Grafik, guter Sound – null Gameplay. Das war's, auf Wiederhören!

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2





SAMURAI™

Der Ort des Geschehens: das Japan des 16. Jahrhunderts. Sie sind ein Samurai, ein Kämpfer, der für seine Ehre lebt. Und diese Ehre gilt es bei unzähligen Gelegenheiten zu verteidigen . . . oder zu verlieren. Bis hinauf zum letzten Ziel: ein Shogun zu werden, Herrscher über ein geeinigtes Japan, ein Preis, der dem größten aller Samurai vorbehalten ist.

Action, Abenteuer, historische Atmosphäre: Samurai setzt eine Tradition fort, die MicroProse so erfolgreich mit Pirates begründete.

Erhältlich für IBM PC und Kompatible.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Wiesbadener Str. 89 6503
Mainz-Kastel



Programm: Budokan, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Endlich ist es soweit – lang hab' ich darauf warten müssen: **ELECTRONIC ARTS** hat die Kampfsportsimulation **BUDOKAN**, über die ich mich in ASM 1/90 lang und breit ausgelassen habe, für'n **AMIGA** 'rausgebracht. Auf dem PC machte BUDOKAN einen ganz hervorragenden Eindruck, denn nicht nur Grafik und Sound stimmten, auch die exzellente Steuerung (für PC-Verhältnisse) trug kräftig zum **ASM-HIT** bei.

An dieser Stelle aber, bevor's ans Eingemachte geht, noch ein paar Worte zum Spielablauf: BUDOKAN ist nicht nur der Name des Programms, denn der BUDOKAN ist ein im altjapanischen Stil gebautes Gebäude, in dem 1964 die Olympischen Kampfsport-Spiele stattfanden.

Der Spieler hat die Aufgabe, an diesen Wettspielen um Ruhm und Ehre teilzunehmen. Ohne Training läuft natürlich nichts, hierzu stehen vier Trainingshallen zur Verfügung, in denen jeweils eine der vier Kampfsportarten trainiert werden kann (Kendo, Bo, Karate, Nunchaku). Hat man sich genug Praxis angeeignet, kann der Weg in den BUDOKAN erfolgen. Dort finden dann schließlich die Olympischen Kampfsportspiele statt. Die Umsetzung auf den AMIGA ist im großen und ganzen recht gut gelungen: Die Grafik fällt nicht ganz so farbenfroh wie auf dem PC aus, ist aber logisch, denn dort wurde mit VGA und 256 Farben geprotzt. Dafür steuert sich der Kämpfer nun wesentlich besser, weil nun ein „vernünftiger" Stick verwendet werden kann. Allerdings kommt es mir so vor, als wären die Gegner während des Wettkampfes nicht mehr so schwierig: Das kann aber auch am Stick liegen, denn mit den Analogdingern komme ich einfach nicht klar.

Torsten Oppermann

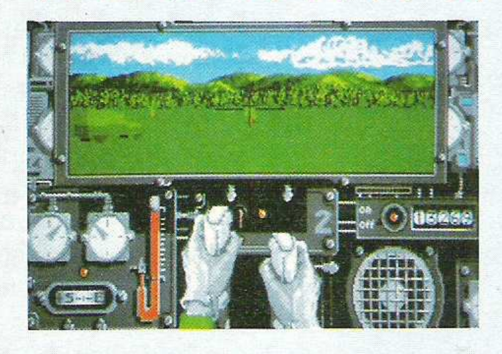
Grafik/Animation:	**10**
Sound	**10**
Realitätsnahe	**12**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**11**



Programm: European Space Simulator, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** 23.

Ganze zwei Monate mußten sich die **Amiga**-User gedulden, bis **COKTEL VISION** mit der Umsetzung des **EUROPEAN SPACE SIMULATOR** fertig wurde. Die ursprüngliche Fassung für die MS-DOS-Rechner hat jedenfalls einen recht hohen Maßstab gesetzt, so daß man gespannt sein durfte, wie sich denn andere 16-Bit-Fassungen aus der Affäre ziehen würden. Vom eigentlichen Spielkonzept her unterscheidet sich der ESS für den Amiga überhaupt nicht von der IBM-Variante. So gilt es immer noch, ganz kräftig im boomenden Weltraumgeschäft des 21. Jahrhunderts mitzumischen. In der Rolle des Inhabers einer privaten Weltraumfirma bieten sich dem Spieler beim ESS vielfältige Möglichkeiten. Neben dem lukrativen Satellitengeschäft, zu dem sowohl das „Hochschießen" als auch die spätere Wartung der künstlichen Erdtrabanten zählt, besteht ein Hauptziel der Simulation in der Errichtung einer funktionsfähigen Weltraumstation, in der sich später gewinnträchtige Experimente und dergleichen mehr tätigen lassen. Besonders faszinierend ist beim ESS die realistische Steuerung eines Shuttle-ähnlichen Raumgleiters, der als Transportmittel zur Verfügung steht. Aber auch wirtschaftliche Momente spielen bei diesem Strategieprogramm eine nicht zu unterschätzende Rolle, schließlich seht Ihr Euch der Aufgabe ausgesetzt, ein florierendes Geschäft aufzuziehen. Bei einer derart komplexen Simulation bleibt zweifelsohne die Motivation auf längere Zeit erhalten. Im technischen Bereich konnte der Amiga seine Fähigkeiten gegenüber den PCs recht gut in Szene setzen, sieht man einmal von dem eher spärlichen Sound ab. Die Grafik fiel jedenfalls mit nett gestalteten Auswahlscreens sowie einer recht schnellen 3D-Grafik im eigentlichen Simulationsteil auf. Letztendlich schließt die Konvertierung also an alte Traditionen an ... insbesondere, was den Preis anbelangt. *Torsten Blum*

Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**7**



Programm: Sherman M4, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** 10.

Anscheinend sind die Programmierer bei der Umsetzung von **SHERMAN M4** auf die **MS-DOS-Rechner** wieder nach dem Motto „Nichts Ganzes und nichts Halbes" vorgegangen, anders nämlich wäre diese Pseudo-Strategie nicht zu erklären, die der französische Hersteller **LORICIEL** an den Mann bringen will. Schon auf dem Atari ST entpuppte sich das als Simulation angekündigte Programm schnell als ein Actionspiel der eher unteren Mittelklasse. Wie der Programmname sicherlich erahnen läßt, übernimmt der Spieler bei SHERMAN M4 die Kontrolle über den gleichnamigen Panzer. In insgesamt drei verschiedenen „Missionen" könnt Ihr nun Euer Können als Panzerkommandant unter Beweis stellen. Allerdings mag bei SHERMAN M4 keinerlei Spielfreude aufkommen, was ohne Zweifel an den vielen Ungereimtheiten liegt, die dieses Game besitzt. So läßt sich die Bordkanone beispielsweise nicht während der Fahrt abfeuern. Selbst der Geschützturm kann nicht gedreht werden. Für ein Strategiespiel besitzt SHERMAN M4 also viel zu wenig Elemente, die dieses Genre auszeichnen, wie auch die Bezeichnung Actionspiel diesem Game keinesfalls „gerecht" wird, da lange Leerlaufzeiten den Spielablauf prägen. Etwas besser ist es da um den technischen Bereich bestellt, der auf dem IBM recht ordentlich ausfiel. Vor allem die exzellent gezeichnete Grafik wußte bei den drei möglichen Grafikkarten gut zu gefallen. Schwächer gerieten dagegen das Scrolling sowie die Animation der gegnerischen Panzer, die als ausgefüllte Vektorgrafik dargestellt werden. Schlichtweg als Katastrophe muß man leider den PC-Sound von SHERMAN M4 bezeichnen, werden doch nicht einmal die gängigen Soundkarten unterstützt. Alles in allem ist also von diesem Spiel abzuraten.

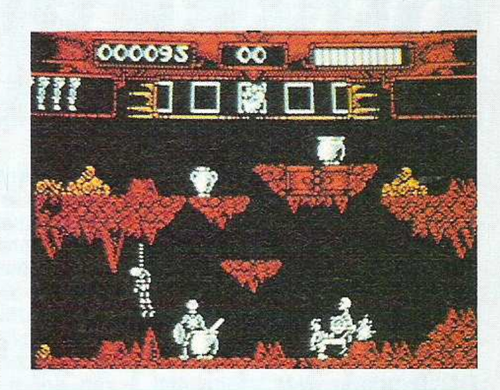
Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Myth, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Eine Einschätzung von **MYTH** von **SYSTEM 3** ist gar nicht so einfach, denn in eine bestimmte Schublade ist es schwer zu pressen. Die genaueste Bezeichnung dieses Games, das **nichts** mit dem gleichnamigen Adventure zu tun hat, wäre wohl die eines Action-Adventure-Jump-and-Runs. Die Story ist eher nebensächlich, die Zielvorgabe und Atmosphäre erkennt man schnell. Der Held muß sich hüpfend und laufend in düsteren, weitverzweigten Grotten bewegen und diverse Gerippe kurz und klein hauen, um sich seiner Haut zu wehren und um Extrawaffen zu ergattern. der Witz daran: Mit bestimmten Waffen kann durch Zerteilen anderer Gegner wiederum eine neue Waffe in Besitz genommen werden, die ihrerseits den Endgegner besser niedermetzelt. Um auf solche Verknüpfungen zu kommen, muß jedoch viel herumprobiert werden – und dann kann's schnell frustig werden. Für den CPC hat sich SYSTEM 3 jedenfalls viel Mühe bei der Konvertierung gegeben. Die Animationsphasen der Sprites sind tatsächlich noch besser geworden, die einzelnen Levels sind sogar noch komplexer! Eine erstaunliche Entwicklung, wenn man bedenkt, daß andere Hersteller die 8-Bit-Fassungen eigentlich nur noch notdürftig zusammenklatschen. Doch leider ist bei MYTH auf dem CPC ebenfalls nicht alles Gold, was glänzen sollte. So ist die Grafik voll unter Niveau und entspricht der Hinklatsch-Technik. Für den Sound gilt ähnliches, der trotz des Hardware-Mankos (Joghurtbecher-Klang) um Welten besser sein könnte. MYTH – das durchschnittliche Actionspiel für die Amstrad-User, die in letzter Zeit nicht gerade mit Stoff verwöhnt werden.

Michael Suck



Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	7


Programm: Dragon's Lair, **System:** PC AT mit mind. 286er CPU, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Merit Software/Bluth Group, Kanada, **Muster von:** Entertainment International, England.

Ich befürchte, daß ich mir die Beschwerdebriefe dieser Ausgabe mit dem Kollegen Bernd Z. aus K. teilen muß, denn was für die Konvertierung von *Space Ace* für den ST gilt, gilt auch für die Konvertierung von **DRAGON'S LAIR** für den **PC**. Zwar verspricht der Hersteller in blanker Selbstüberschätzung das „ultimative animierte interaktive Adventure", doch im Grunde ist das Ding nix anderes als ein auf 13 Disketten (!) gepackter Zeichentrickfilm, den man für 140 Märker teuer einkauft – zu teuer, wie ich finde. Die Story ist ja ganz hübsch, mit 'ner gekidnappten Prinzessin und dem tollen Ritter Dirk, der die Holde retten muß und dabei unzählige Gefahren zu bestehen hat, aber das Ergebnis ist eine primitive Joystick-Steuerei. Es ist halt wie bei *Space Ace*: In kritischen Momenten muß der Joystick mal kurz in eine Richtung gedrückt werden, und schon geht's weiter. Klugerweise weiß man vorher nicht, in welche Richtung man den Stick zu drücken hat, denn dann wär's endgültig langweilig. So aber erhalten die Besitzer dieses Spiels das mit Abstand beste und teuerste Grafikdemo für ihren PC, das es je gegeben hat. Die EGA-Grafiken sind vom Feinsten, Sprachausgabe und tolle Soundeffekte gibt's auch. Kein Wunder, daß MERIT SOFTWARE ausdrücklich darauf hinweist, DRAGON'S LAIR mindestens auf 'nem 286er einzuladen. Bei den Mengen an animierter Grafik! Hinzuzufügen wäre vielleicht noch, daß der Käufer entweder die Technik des Diskettenwechsels optimiert oder eine Festplatte besitzt, denn sonst ist nach jeweils drei Szenen 'ne Eispause fällig. Und die ertrage ich im Kino lieber und billiger als bei diesem Computer-Cartoon.

Michael Suck



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Programm: Startrash, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** 42.

Marble Madness, Airball, **STARTRASH** – lang ist's her. Bislang wurden jedoch einige Titel dieses Genres noch immer einzelnen Systembesitzern vorenthalten. So auch STARTRASH, der 88er ASM-Hit, damals vom Frankfurter Label ThommySoftware für den Atari ST programmiert. Die Lizenz für das Game ist mittlerweile aus dem Hessenland zur Düsseldorfer Firma Rainbow Arts gewandert. Diesem Lizenz-Trip verdanken wir das Game für den **AMIGA**. Sehen wir einmal von der Persiflage auf die Enterprise-Story („...Kirk an Brücke") ab, besteht das Game aus einem hoch- und runterscrollbaren Turm mit einem verzweigten Stufenlabyrinth. Ihr steuert mit dem Joystick einen sogenannten „Neuroflummi" über die Stufen gen Turmspitze. Ein schwieriges Unterfangen, zumal Ihr verschiedene Schlüssel einsacken müßt, die Euch quasi das Tor zum nachfolgenden Level öffnen. Transmitter befördern Euren Gummiball auf- oder abwärts und ersparen Euch so müßiges Trepensteigen. Kleine Einlagen wie Staubsauger oder Sprungfedern plätten das Bällchen und sorgen geschwind für Punktabzug... Rein technisch hat sich seit der Atari-Produktion nichts getan. Es gibt weder grafische Unterschiede noch spektakuläre Sound-Verbesserungen. Nur gealtert sind sind wir ein wenig: während man 1988 noch das Jahr 2215 schrieb, sind wir nun schon 300 Jahre älter. An der Motivation hat der Zahn der Zeit jedoch bis heute nichts rütteln können. Dafür am Preis, der ist um 'nen Heiermann gestiegen.

Matthias Siegk



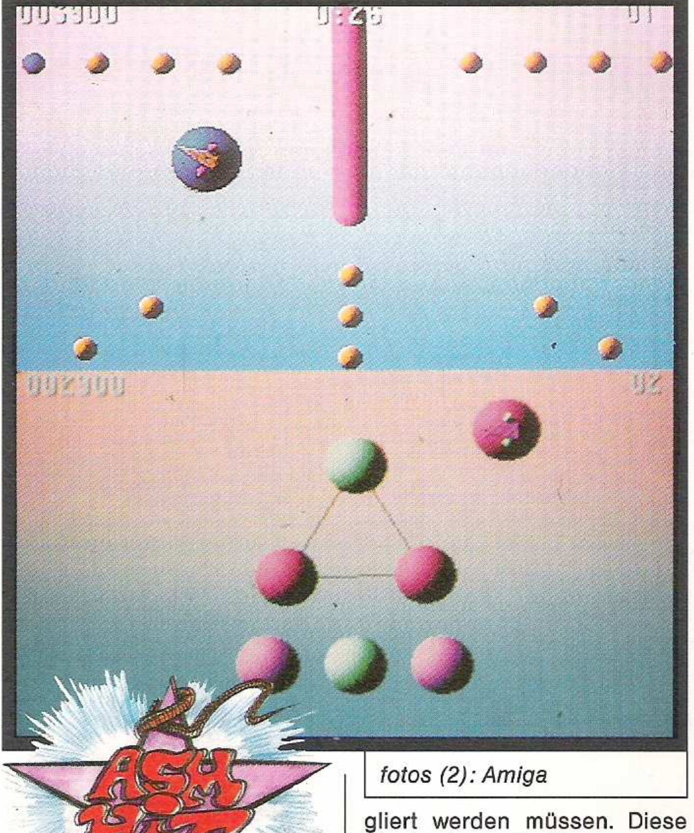
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	8

Kugelrund & kunterbunt

Programm: E-Motion, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

E-MOTION ist wirklich der passendste Name für das neueste Produkt der Firma **U.S. GOLD**, denn viel Gefühl muß man schon haben, um dieses Game spielen zu können.
Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen. Am schlimmsten war es bei Torsten. Er klebte förmlich vor dem Amiga – man hätte denken können, er wäre dort angebunden. Nachdem er sich dann endlich losgerissen hatte, bot er mir auch sofort an, noch einen zusätzlichen Kommentar zu diesem Game zu schreiben.
Eigenartig, dabei ist E-MOTION simpelst aufgebaut und trotzdem anziehend wie ein Magnet. Das liegt wahrscheinlich daran, daß da eine kugelbunte und kunterrunde, äh, ich meine natürlich kugelrunde und kunterbunte Sache auf dem Screen vor sich geht. Der Spielablauf ist sehr einfach zu verstehen. Es erscheint eine gerade Zahl Kugeln auf dem Bildschirm, meist vier oder sechs Stück – davon immer zwei in der gleichen Farbe. Wenn sich zwei gleichfarbige Kugeln berühren, lösen sie sich auf. Das sollen sie auch, denn erst, wenn alle Kugeln verschwunden sind, kommt man in den nächsten Level.
Angestoßen werden die Kugeln mit einer anderen, in deren Mitte sich ein Zeiger befindet, den man mit Hilfe des Joysticks drehen kann. Läßt man den Feuerknopf gedrückt, bewegt sich die Kugel in die angezeigte Richtung.
Ihr denkt, das wäre kein Problem? Von wegen! Stoßen nämlich zwei verschiedenfarbige Kugeln aneinander, entstehen wieder viele kleine Kugeln. Die kann man mit Hilfe der großen Kugel aufsaugen und bekommt dadurch Energie. Mit dem Aufsaugen muß man sich allerdings ganz schön beeilen, denn die kleinen Kugeln werden nach einer gewissen Zeit größer. Um sie dann verschwinden zu lassen, muß man sie wiederum mit einer Kugel der gleichen Farbe zusammendotzen. Allerdings ist das gar nicht so einfach, denn wenn kleine Kugeln entstehen, tun sie das meist in einer ungeraden Anzahl, und somit entstehen auch nicht immer farbgleiche Kugeln. Demzufolge muß man absichtlich Kugeln zusammenstoßen, um wieder zwei mit der gleichen Farbe zu haben. Dabei kann es natürlich leicht passieren, daß man die Kontrolle verliert und so viele Kugeln auf dem Bildschirm sind, daß sie sich anstoßen, ohne daß man irgendetwas dazu tut. Das ist dann sehr unangenehm und bedeutet, daß sich das Spiel gleich von selbst beenden wird. Die großen Kugeln fangen irgendwann an zu vibrieren und zerplatzen in alle Himmelsrichtungen. Pro geplatzte Kugel verliert man ein Drittel der Energie. Nur mal nebenbei: Drei Kugel sind schnell geplatzt!
Am lustigsten wird es natürlich, wenn die Kugeln durch eine Art Gummiband verbunden sind. Da braucht man wirklich einiges Fingerspitzengefühl, um eine Katastrophe verhindern zu können. Selbstverständlich hat man zu allem Überfluß auch noch Hindernisse eingebaut, um welche die Kugeln (mit oder ohne Gummiband) herumjongliert werden müssen. Diese Hindernisse bestimmen den Schwierigkeitsgrad. Mal sind die Kugeln um ein Viereck plaziert und zusätzlich noch durchweg mit einem Gummiband verbunden. Dann wieder wird der Screen senkrecht in der Mitte durch einen Balken unterteilt. Auf jeder Seite des Balkens befinden sich drei Kugeln, die untereinander angeordnet sind. Farblich sind die Kugeln natürlich genau entgegengesetzt zur anderen Seite angeordnet. Fies sind auch die Bilder, in denen zwei Balken parallel zueinander stehen, in deren Mitte die zu beseitigenden Kugeln liegen. Es kann auch vorkommen, daß an der Kugel, mit der gesteuert wird, andere Kugeln per Gummiband befestigt sind.
Insgesamt hat man drei Leben. Alle 20.000 Punkte bekommt man zusätzlich ein Extraleben. Durch Zwischenlevels kann man – wenn man es geschickt anstellt – noch einige Zusatzpunkte abgreifen. In den Zwischenlevels erscheinen nur kleine Kugeln, die man aufsaugen muß. Ein Kügelchen ist beispielsweise blau, die anderen sind rot. Durch das Aufsaugen der blauen Kugel verfärbt sich wieder eine andere blau. Nun saugt man diese auf, und wieder verfärbt sich eine andere blau usw. Das Ganze wird durch ein Zeitlimit erschwert.
Ein besonderer Vorteil bei diesem Game ist, daß die Steuerung sehr genau funktioniert. Das ist mit Sicherheit ein Grund dafür, daß der Spaß daran nicht verloren geht. Auch die farbliche Gestaltung hat U.S GOLD sehr gut hinbekommen. Die Kugeln haben klare Farben, man kann sie also gut auseinanderhalten. Beim Hintergrund wurde mit Raster und einem leicht Moiré-ähnlichen Muster gearbeitet. Macht sich wirklich gut, da kann man nur gratulieren! Der Sound ist durchweg digitalisiert. Die Animation der Kugeln ist hundertprozentig. Die Reaktionen der Kugeln sind exakt; sie rollen nicht einfach wild durch die Gegend – im Gegenteil, die Bewegungen sind absolut realistisch.
Wenn man eine der Kugeln links aus dem Bildschirm stößt, erscheint sie wieder auf der rechten Seite. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso, so auch in der Vertikalen.
Auf dem Amiga wie auch auf dem Atari ST hat dieses Spiel die gleichen Qualitäten. Der einzige kleine Unterschied ist, daß die Farben auf dem Amiga etwas klarer sind als auf dem ST. Ansonsten kann man wirklich nicht meckern. Endlich mal was ganz Neues, nirgends abgeguckt und noch dazu super gemacht! Da kann ich nur noch sagen: Herzlichen Glückwunsch an die englische Firma U.S. GOLD, dieses Game ist ein Hit!!!

Sandra Alter



fotos (2): Amiga

Die 3 K's von E-Motion
K-ernig
K-niffelig
K-ugelrund

Amiga/Atari ST	
Grafik	**10/9**
Sound	**9/9**
Spielablauf	**10/10**
Motivation	**11/11**
Preis/Leistung	**10/10**

Gutes Spiel – teurer Spaß!

Programm: Romance of the Three Kingdoms, **System:** Amiga (getestet), IBM PC, **Hersteller:** KOEI-Software Japan/USA, **Preis:** Ca. 160 Mark, **Muster von:** Thomas Müller Computerservice, Tel. 0781/76921

Die japanische Softwarefirma **KOEI** konnte im letzten Jahr mit dem Programm **ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS** für die IBM-kompatiblen Rechner einen Achtungserfolg bei den Strategiespiel-Insidern verbuchen, und nicht zuletzt deshalb wurde das Programm auch von der Softwarefachzeitschrift *Computer Gaming World* in den USA 1989 zum besten Strategiespiel des Jahres gewählt! Nun liegt die mit Spannung erwartete Amiga-Version endlich für den Testbericht vor. Das Programm wird auf zwei Disketten geliefert und läuft nur auf den 1-MB-Rechnern. Dafür bietet es jedoch auch eine ganze Menge an strategischen Feinheiten, die in dieser Form wohl zur Zeit nur bei KOEI zu sehen sind.

Das Szenario wird in fünf Abschnitte eingeteilt, die alle aufeinander aufbauen, aber auch getrennt voneinander gespielt werden können. Schauplatz ist das China in den Jahren 189 bis 215 A.D. Als einer von acht Mitspielern (jeweils Mensch oder Computer als Gegner möglich) müßt Ihr versuchen, möglichst viele der Mitkonkurrenten auszuschalten, um aus einem chaotischen Puzzle von sage und schreibe 58 kleinen Staaten ein ganzes und vereintes China zu schaffen! Daß dies kein Pappenstiel ist, kann sich wohl jeder denken.

Man wird zu Beginn des Spiels gefragt, welchen der acht Herrscher man denn wählen möchte. Jedem Herrscher ist ein ganz bestimmter Landesteil zugeordnet, und jeder „Fürst" hat seine ganz speziellen persönlichen Attribute, die durchaus zum Vor- oder auch Nachteil im fortschreitenden Spielverlauf führen können. Bereits hier muß der Spieler genau überlegen, welchen Charakter er im Spielverlauf übernehmen möchte. Jeder Meister hat in seinem Land auch jemand für die Regierungsgeschäfte abzustellen. Dies kann entweder er selbst sein oder einer von insgesamt 255 eigenständig und vom Computer gesteuerten „Nichtspielercharaktere".

Hat man zu Beginn erst mal alle Parameter und Menues durchgecheckt, kann's auch schon losgehen! Man sieht auf dem Bildschirm eine grafisch sehr schön dargestellte Übersichtskarte des alten China mit den bereits erwähnten 58 Landesteilen und den entsprechenden Regionen. Per Zufallsgenerator wird festgelegt, welcher Staat als erster seine Befehle erteilen kann. Diese werden monatlich ausgegeben, und es stehen insgesamt 20 davon zur Verfügung. Hier beginnt nun der eigentliche Reiz des sehr komplexen Programms: Anhand der rechts auf dem Bildschirm dargestellten Menueleiste erkennt man auf einen Blick, wie es um das zu befehligende Land im Staate China (der ja ein solcher erst werden will) bestellt ist. Hier erfährt man z.B., ob bei einer unverhofft eintretenden Überflutung der Flüsse genügend Sicherheit für das Volk, die Soldaten und auch für die Reisvorräte besteht. Auch kann man hier ablesen, wie wohl einem das Volk gesonnen ist, wieviele Menschen überhaupt in diesem Landstrich leben, wieviel kultivierbares Land zur Verfügung steht, ob und wieviele Schlösser bereits vorhanden sind, wieviele Generäle im Regierungsstab mitwirken und wie es um die Staatsfinanzen und um den Reisvorrat und -preis bestellt ist.

Das Spiel ist so breitgefächert wie eigentlich keines aus diesem Genre mir bekannte Strategieprogramm! Man hat so ziemlich auf alles Einfluß, was man sich vorstellen kann. Man kann mit Händlern Kontakt aufnehmen, um dort Reishandel zu treiben (übrigens ein guter Weg, die Staatsfinanzen ein wenig aufzubessern). Es ist möglich, gezielte Flurbereinigungen durchzuführen, um den Ertrag der Felder zu erhöhen (alles eine Kostenfrage), oder man sucht gezielt nach Metallvorräten oder Geld im Lande.

Natürlich braucht man für seine Armee schlagkräftige Generäle, um vor möglichen Angriffen der zahlreichen Gegner gewappnet zu sein. Diese kann man eventuell durch Geschenke überreden, in der Armee zu dienen. Eine hübsche Frau oder ein rassiges Pferd stimmen so manchen Soldatenführer um. Sind mal die schönen Fauen ausgegangen, kann man diese durch Plünderung im eigenen Land „nachbeschaffen".

Allerdings werden dies die Bewohner nicht sehr schätzen, und der Loyalitätspegel sinkt! Gaben in Form von Reis oder Geld können die Bürger jedoch wieder freundlicher stimmen.

Kommt es irgendwann mal zu einer militärischen Auseinandersetzung, lädt der Rechner einen speziellen Kampfschauplatz. Hier kann man detailliert vorgehen und durch geschicktes Planen dem Gegner eine Niederlage beibringen. Per Tastatur wird jeder Armeeteil auf mögliche Standorte postiert, und zuletzt sucht man eine sichere Stelle für den Reisvorrat. Kämpfe können unter Umständen sehr lange dauern. Hat man nicht genug Reis und Kapital mitgenommen, wird die Angelegenheit schon ziemlich kritisch. Hat man dann auch noch im Kampfverlauf falsch gehandelt, und der Gegner schafft es, das Feld mit den Reisvorräten zu erobern, sieht es düster aus, und die Niederlage ist unausweichlich.



Malen nach Zahlen in China – oder was . . .?

Man muß also nicht unbedingt bei den Soldaten zahlenmäßig weit überlegen sein, um zu gewinnen – eine kluge Taktik führt ebenfalls zum Erfolg! Hat man dann ein Land erobert, muß man natürlich wiederum auch dessen Geschicke lenken. Hierzu kann man jedoch später auch seine Generäle abstellen, damit diese dort eigenständig ohne detaillierte Befehlsgebung durch den Spieler handeln.

Je länger man ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS spielt, um so deutlicher wird, daß dieses Programm nur auf einem Megabyte Speicher laufen kann. Es gibt zu jedem Befehl eine animierte Szene, die das ganze Spielgeschehen ungemein auflockert und für eine ansprechende Atmosphäre sorgt. Die Grafik ist wirklich ansprechend und für ein Strategiespiel überdurchschnittlich. Zahlreiche animierte Einlagen sorgen für die bei diesen Mammutszenarien unbedingt notwenige Abwechslung. Der Sound ist ebenfalls treffend integriert und dem gehobenen Amiga-Standard angemessen: Diverse Melodien wechseln einander ab. Die Handhabung ist auch stark verbessert worden, denn beim Amiga ist fast alles im Spielverlauf mit der Maus steuerbar. Das gut 100 Seiten starke und aufwendig gestaltete Handbuch sowie einige große Karten und Übersichtspläne bieten eine gelungene Einführung ins Spielgeschehen.

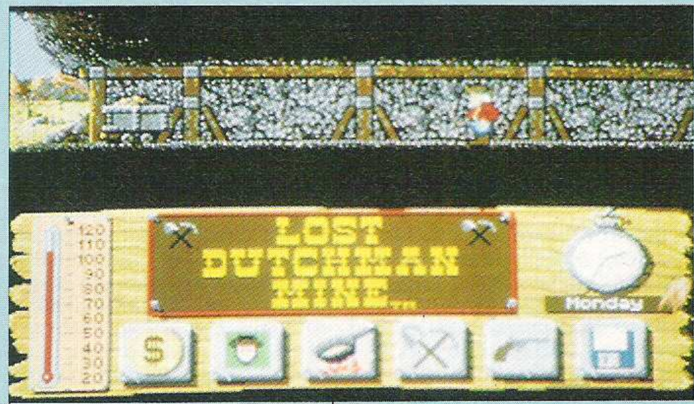
Der Spielwert ist bedingt dadurch, daß jedes neue Durchstarten auch wieder neue Spielvoraussetzungen schafft, schon groß – gewinnt aber noch durch die fast stufenlose Einstellbarkeit des Schwierigkeitsgrades und die schier unbegrenzten Handlungsmöglichkeiten.

Wer also Interesse an einem Allroundstrategiespiel der Extraklasse hat und sich durch diesen Testbericht animiert fühlt, das Programm zu kaufen, sollte ruhig zugreifen – er wird es nicht bereuen!

UW

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**8**

Magnetic Images feiert gelungenen E

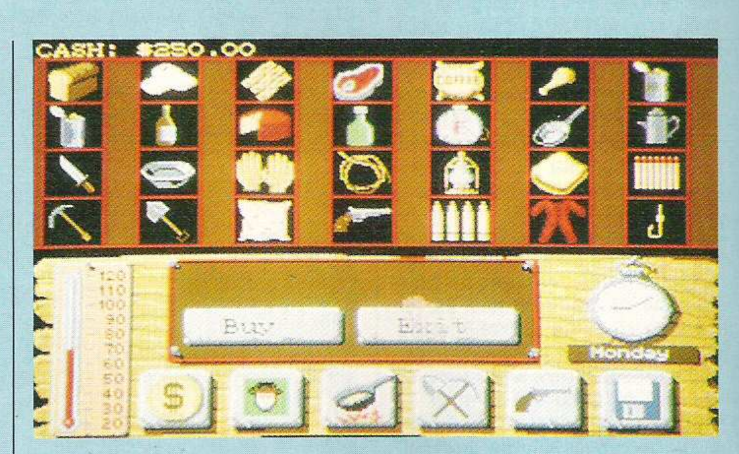


Hier riecht's nach Nuggets

Programm: Lost Dutchman Mine, **System:** Amiga, Atari ST, IBM PC, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Magnetic Images, USA, **Muster von:** 10.

Nachdem schon bei *Sierra* der Goldrausch ausgebrochen war *(Goldrush), darf nun auch bei dem neuen Werk von* **MAGNETIC IMAGES** fleißig nach dem gelben Edelmetall gebuddelt werden. Wer den Namen der amerikanischen Company bislang noch nicht kannte, muß sich dessen ganz sicher nicht schämen – auch ich habe heute zum erstenmal von der Firma gehört. Umso erfreulicher ist es, daß die Yankees bei ihrer Deutschland-Premiere gleich mit einem ordentlich programmierten und ansprechend in Szene gesetzten Produkt in Erscheinung treten, das zudem noch zu einem vernünftigen Preis feilgeboten wird. **LOST DUTCHMAN MINE**, so der Titel des Spiels, läßt sich nur schwer in irgendeine Schublade zwängen. Elemente aus dem Strategie-, Adventure-, aber auch aus dem Action-Genre sorgen für Abwechslung im Spielgeschehen, machen es zugleich aber auch zu einer nicht einfachen Aufgabe, das Programm in einer der herkömmlichen ASM-Rubriken unterzubringen. Daß LOST DUTCHMAN MINE nun hier, in der „Abteilung" Denk- und Strategiespiele, gelandet ist, liegt zum einen daran, daß das Teil ja schließlich irgenwo seinen Platz haben muß; andererseits ist es aber tatsächlich auch so, daß die strategischen Elemente überwiegen. Denkt aber trotzdem daran, daß Euch die typischen Bestandteile eines Adventures oder Actionspiels mitgeliefert werden, wenn Ihr Euch zum Kauf des Programms entschließt.

Die Story kurz und knapp: Nachdem ein alter Digger das Zeitliche gesegnet hat, hinterläßt er nichts weiter als seine Berichte von einer schier unausschöpflichen Goldmine. Mit diesem Wissen ausgerüstet, kann sich der Spieler schon an die Aufgabe heranwagen. Ziel ist es – selbstverständlich –, die Mine zu finden und das Gold abzutragen. Das Geschehen spielt gegen Ende des 19. Jahrhunderts, irgendwo in einem verschlafenen Nest im Westen der USA. Anfangs nennt man 250 Dollar sein eigen – nicht allzuviel, um sich mit dem Nötigsten auszurüsten. Zum Einkaufen sucht man den größten, weil einzigen Drug Store des Orts auf. Hier findet man alles, was man zum Graben braucht, aber auch Waffen und Munition, Kleidung und vor allem Lebensmittel. Diese sind besonders wichtig, weil der Held des Geschehens, ein weißbärtiger Kauz von unscheinbarem Aussehen, harte Arbeit zu verrichten hat und dementsprechend viel Kalorien verbraucht. Oberstes Gebot also: Lieber den 45er zunächst im Laden lassen und stattdessen was zu beißen mitnehmen. Auf keinen Fall sollte man vergessen, auch eine Wasserflasche mit einzustecken, denn die Prärie ist staubig und der Durst groß. Übrigens: Nur am Fluß kann man die Flasche auffüllen; also sollte man ständig die Health-Anzeige im Auge haben und sich beizeiten auf den Weg zum kühlen Naß machen. Da das aber vielleicht nicht immer gelingen wird, sollte man eine formatierte Leerdiskette bereithalten, denn erfreulicherweise hat MAGNETIC IMAGES auch eine Option zum Speichern von Spielständen nicht vergessen.



Weitere Anlaufstellen in der Western-Stadt sind der Saloon, wo man zocken, trinken und übernachten kann, der Doktor, der gegen entsprechendes Honorar Wunden verbindet und Schlangenbisse kuriert, das Gefängnis und das örtliche Verlagshaus. Hier erfährt man brandheiß all das, was die Menschen in diesem gottverlassenen Nest eben so interessiert. Im „Assay Office" kann bereits gefundenes Gold gegen Bares eingetauscht werden, hier kann man aber auch seine Claims registrieren lassen. Wächst die Barschaft zu stark an, so spricht sich das offenbar sehr schnell rum, denn alle Nase lang wird man von Banditen angegriffen. Dagegen gibt es aber ein (eigentlich zwei) Mittel: Ist man zu Geld gekommen, so sollte man sich den 200 Dollar teuren Schießprügel nebst Munition (50 $) gönnen und immer auch einen Teil der Penunze auf die Bank bringen. Ist das Guthaben erst einmal angewachsen, so wird alles ein wenig einfacher, ganz wie im richtigen Leben. Nun nämlich kann man im „Livery Stable" ein Maultier erstehen, das fortan einen Großteil der Lasten trägt. Der Vorteil: Das Maultier ist recht anspruchslos, säuft und frißt wenig, und man kann es mit einem Teil der Dinge aus den beiden Inventories (Nahrungs- und Geräte-Inventory) beladen, deren Aufnahmekapazität ansonsten sehr schnell aufgebraucht ist.

Wenn ich ständig von Geld spreche, so muß ich natürlich auch erklären, wie man an den Zaster herankommt. Dies geschieht folgendermaßen: Man drückt, auf der Hauptstraße der Ortschaft stehend, den Feuerknopf und sieht die Landschaft nun verkleinert aus der Vogelperspektive. Jetzt entdeckt man sich selbst als ein kleines schwarzes Quadrat wieder und kann nun in jede Himmelsrichtung die Stadt verlassen. Rund um den Ort erstreckt sich die Prärie, die von Gebirgsketten eingesäumt wird. Hier gilt es nach den ersehnten Nuggets zu suchen, denn in die Berge hinein sind bereits massig Minen und Schächte gegraben (nach Angabe des Herstellers über 100 – Ihr werdet verstehen, daß ich diese Behauptung nicht überprüft habe). Sieht man hier ein gelbes Blinken, so führt man die Spielfigur zu dieser Stelle und drückt den Feuerknopf so lang (vorausgesetzt, daß man eine Spitzhacke bei sich hat), bis das Blinken erlischt. Dann wird man erfreut



Vor dem Drug Store

feststellen, daß das Inventory um ein Säckchen Gold angewachsen ist. Noch etwas zu den Bergwerken: In einigen davon findet man die Teile einer Karte, auf der die Lage der Superübermega-Mine verzeichnet ist. Einen anderen Teil der Karte kann man im Drug Store kaufen, einen weiteren dem Spieler im Saloon beim Pokern abzokken.

Zum Schluß noch ein paar Tips. **Die Grundausrüstung:** Am wichtigsten sind, wie bereits gesagt, Lebensmittel und Was-

instand

serflasche; ferner braucht man die Spitzhacke, unter Umständen auch schon Streichhölzer und Petroleumlampe. Warme Kleidung ist von Vorteil, aber noch nicht unbedingt notwendig. Übrigens: Steigt die Temperatur (angezeigt auf dem Thermometer am rechten Bildschirmrand) auf über 90 Grad Fahrenheit, so benötigt man mehr Wasser; sinkt sie unter 50 Grad Fahrenheit, so sollte man sich entweder warm anziehen oder größere Essensvorräte mit sich führen.

Die Action-Sequenzen: Schlangen (sie sind genießbar!), Gangster (Kopfgeld!) und Indianer haben es auf unseren Helden abgesehen. Ist man bewaffnet, so nimmt man das Ziel mittels Joystick und Fadenkreuz ins Visier und hält drauf. Ist man hingegen nicht im Besitz des Revolvers, so hilft nur noch eins: weglaufen, so schnell es geht („Run" anklikken). **Das weitere Vorgehen:** Hat man nach und nach etwas Geld zusammenbekommen, so muß man damit sinnvoll umgehen. Beim Einkaufen muß man immer an Lebensmittel denken, jedoch auch daran, die Goldgräberausrüstung zu vervollständigen. Um all das überhaupt transportieren zu können, empfiehlt es sich, mindestens ein Maultier zu kaufen. Man sollte nie alles Geld bei sich tragen, sondern einen Teil davon zur Bank bringen. Mit Hilfe eines Seils kann man sich in tiefer gelegene Schächte herablassen; allerdings sollte man dabei die Hände durch Handschuhe schützen. Gehst Du zum Zocker, vergiß' die Knete nicht. Allerdings: Ich habe das Gefühl, daß sich der Spieler kaum bluffen läßt. Also sollte man schon ordentlich was auf der Hand haben, wenn man sich auf einen hohen Einsatz einläßt.

Soviel an Hinweisen zum Spiel, den Rest werdet Ihr bestimmt selbst herausfinden. Bleibt noch die abschließende Zusammenfassung dessen, was ich bei LOST DUTCHMAN MINE beobachtet habe. Die Verknüpfung von strategischen und actionbetonten Elementen ist MAGNETIC IMAGES gut gelungen; hierdurch bleibt das Programm auch auf längere Dauer interessant, spannend und abwechslungsreich. Die Grafik ist durchweg zufriedenstellend, der Sound hingegen eher spärlich. Insgesamt ist LOST DUTCHMAN MINE ein nicht allzu schwieriges Strategieprogramm, das aber aufgrund seiner Komplexität keinesfalls als anspruchslos bezeichnet werden kann. Ein Produkt also, das in allen Belangen zu gefallen weiß, auch und nicht zuletzt natürlich wegen seines akzeptablen Preises. Wer Spiele mag, in die man schnell hineinfindet und an denen man lange kleben bleibt, wird mit LDM sicher bestens bedient sein. „Es ist nicht alles Gold, was glänzt", sagt man. Doch mit seinem LOST DUTCHMAN MINE hat MAGNETIC IMAGES wirklich glänzende Arbeit geleistet. Ein echtes Goldstück!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Strategie	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



KaroSoft
Jürgen Vieth

Amiga

686 Attack Sub	a.A.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Armada, dt. Handbuch	71,50	North and South, kpl. deutsch	66,00
Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Balance of Power 1990	64,00	OMEGA	75,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,00
Chambers of Shaolin, dt. Anl.	69,00	Pirates, dt. Handbuch	a.A.
Chuck Yeager's 2,0, dt. Handbuch	69,00	Player Manager, dt. Version	55,00
Cycles	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dragon's Lair, 1 MB	90,00	Populous, Datad. (The pr. Lands)	39,00
Dragon's Breath	79,00	Rainbow Island, kpl. dt.	64,00
DRAKKHEN, kpl. deutsch	78,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dungeon Master, kpl. dt. 1 MB	72,50	Rock'n Roll, dt. Anleitung	64,00
East vs. West, dt. Handbuch	69,00	RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
Elvira, dt. Handbuch	79,00	SIMCITY, deutsche Anleitung 512K	67,00
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76,50	Space Ace, dt. Handbuch 512K	75,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Space Rogue	75,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt.Handb.	55,50	Starflight, dt. Handbuch	69,00
F 29 Retaliator	a.A.	Stuntcar Racer, deutsches Handbuch	69,00
Full Metal Planete, dt. Handbuch	67,00	Bodo Ilgn. Super Soccer, dt. Anl.	55,00
Ghost Busters II, dt. Anleitung	64,00	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,00
Grand Overt (Skat)	45,00	Test Drive 2.0, The Duel	69,00
Grand Prix Circuit, dt. Anleitung	69,00	Their finest Hour, dt. Anl.	a.A.
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	TV-Sports-Basketball, dt. Version	a.A.
It C. From T. Desert, dt. Handb. 1MB	79,00	Waterloo, dt. Anleitung	71,00
Iron Lord, dt. Anleitung	69,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl.dt.	99,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Windwalker	75,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00	X - Out, dt. Anleitung	55,00
Lords o. the Rising Sun, dt. Anltg.	78,00	XENON II "Megablast", dt. Handb.	69,00
		Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00

Atari ST

Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	Midwinter, dt. Handbuch	69,00
Battlehawks 1942	59,00	North & South, kpl. dt.	66,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00	Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Bloodwych Datadisk, dt. Anltg.	39,90	Pirates, dt. Handbuch	65,00
Chambers of Shaolin, dt. Anltg.	55,00	Player Manager, dt. Version	55,00
Conquerer, dt. Handbuch	69,00	Police Quest II	69,00
Double Dragon 2, dt. Anleitung	55,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dungeon Master, kpl. dt.	69,00	Populous, Datad.(The pr. Lands)	39,00
Chaos Strikes Back, dt. Handb.	69,00	Rainbow Island, kpl. dt.	51,00
Day of the Pharao, kpl. dt.	69,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dragon's Breath	79,00	Space Harrier, dt. Anl.	55,00
East vs. West, dt. Handbuch	69,00	Space Quest III	79,00
Elite, dt. Handbuch	69,00	Spherical, dt. Anltg.	56,00
Elvira, dt. Handbuch	79,00	Starcommand	75,00
Esprit (Appl. Syst.), deutsch	79,50	Starflight, dt. Handb.	69,00
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76,50	STOS - The Game Creator, deutsch	105,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - The Game Creator, engl.	79,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - Compiler	49,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt. Handb.	55,50	STOS - Sprites	39,00
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	A.a.	STOS - Maestro	62,00
Full Metal Planete, dt. Handb.	67,00	STOS - Maestro Plus	199,00
Great Courts, dt. Anleitung	69,00	Bodo Ilgners Super Soccer, kpl.dt.	55,00
Iron Lord, dt. Handbuch	69,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	a.A.
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Indiana Jones (Grafik Adv) kpl. dt.	69,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Windwalker	75,00
Larry III	95,00	XENON II, Megablast, dt. Anltg.	69,00
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,00	X-Out, dt. Anleitung	55,00
Microprose Soccer, dt. Handbuch	66,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

688 Attack SUB *	79,00	Leisure Suit Larry...II*	95,00
Austerlitz, dt. Handbuch*	69,00	Leisure Suit Larry III*	107,00
Balance of Power 1990	64,00	M 1 Tank Platoon, dt. Handbuch*	88,00
Blook Out (Tetris ähnlich)*	69,00	Manhunter "San Francisco"*	95,00
Budokan, dt. Anleitung	69,00	Maniac Mansion, kompl. deutsch*	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	66,00	Microprose Soccer, dt. Anleitung	69,00
Carrier Command, dt. Handbuch	69,00	Ökolopoly, kpl. deutsch*	149,00
Champion of Krynn*	75,00	Ölimperium, dt. Anleitung*	53,00
Codename "Iceman"*	107,00	Pirates*	69,00
Colonel's Bequest*	107,00	Police Quest 2*	79,00
Cycles*	69,00	Populous, dt. Handbuch*	69,00
Dragon's Lair	109,00	Populous Datadisk*	39,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	105,00	Samurai, dt. Anleitung*	75,00
East vs. West, deutsch*	69,00	SimCity, dt. Anleitung*	69,00
Elite	69,00	Space Quest III*	95,00
F 15 Strike Eagle II*	89,00	Star Command	75,00
F 16 Combat Pilot*	67,00	Starflight II	64,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul*	109,00	Star Trek V, The Final Frontier	72,50
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je*	95,90	Street Rod*	56,00
Flight Sim. 4.0 deutsches Handb.*	144,00	Test Drive 2.0, The Duel*	85,00
Flight Sim. 4.0 englisches Handb.*	117,00	The Kristal	79,00
Deutsches Handb. Flight Sim. 4.0	29,00	Their finest Hour (Battle of Brit.)*	75,00
Alle lieferb. Scenery Disk je*	49,00	Tower of Babel, dt. handb.*	69,00
Grand Prix Circuit	67,00	TV - Sports Football, dt.	79,00
Great Courts, Tennis*	69,00	Waterloo, dt. Anleitung*	72,50
Gunship, Helicopter Sim.*	89,00	Wall Street Wizard, kpl. dt.*	65,00
Harley Davidson*	64,00	Wall Street Editor, kpl. dt.*	39,00
Heroes Quest*	107,00	Windwalker*	75,00
Indianapolis 500, dt. Anltg.	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch*	69,00
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt.*	75,00	Soundblaster, AdLib-kompatibel	439,00
JET - Fighter, dt. Handbuch*	99,00	Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00
Kings Quest IV*	95,00	* auch auf 3.5" Disketten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
UPS-EXPRESS VORKASSE 4,-/UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,-
AUF WUNSCH POSTVERSAND!

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 * 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.

Ein Risiko bleibt immer

Programm: Risk, **System:** PC, Amiga (beide getestet), Atari ST, Macintosh, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Leisure Genius, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Fast schon eine Ewigkeit ist es her, daß **Risiko** als Brettspiel nach Deutschland kam. Nach und nach wurden auch immer mehr Heimcomputerversionen, zum Teil in etwas abgewandelter Aufmachung, programmiert. Nun nahm sich auch die englische Firma **LEISURE GENIUS** dieses Spiels an und erhielt von **Parker Brothers** die offizielle Lizenz dazu. Unter dem Originaltitel **RISK** erreichte uns nun eine englisch/amerikanische Version dieses Brettspielklassikers für den IBM und Amiga. Da ich dieses Spiel schon immer leidenschaftlich spielte, manchmal nächtelang, bin ich natürlich sehr gespannt, ob es sich hierbei um eine gute Umsetzung handelt. Schauen wir also mal.

RISK ist ein Strategiespiel, das von bis zu sechs Spielern genutzt werden kann. Bei der Computerversion übernimmt dieser die restlichen Mitstreiter (ein bis fünf), sofern keine menschlichen aufzutreiben sind. Das Ziel von RISK liegt nun darin, einen bestimmten Auftrag auszuführen oder gar die ganze Welt zu erobern. Diese ist in sechs Gebiete aufgeteilt: Nord-, Südamerika, Europa, Afrika, Asien und Australien. Ein Auftrag kann zum Beispiel so lauten: Erobern Sie alle Länder von Spieler XY; was heißt, daß dieser vernichtet werden muß. Um den Auftrag zu erfüllen, erhält nun jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Ländern, in die automatisch jeweils eine Armee gesetzt wird. Hat der Spieler nun all seine Länder erhalten (werden durch Zufallsgenerator zugeteilt), so geht es los. Je nachdem, wie die eigenen Armeen verteilt sind (also was für Länder man besitzt), muß nun taktisch klug gespielt werden. Oft auch gegen den eigentlichen Auftrag, entweder um zu bluffen oder eben effektiver vorzugehen.

Kann nämlich ein Gebiet, beispielsweise Europa, eingenommen werden, so bekommt der Besitzer vor jeder neuen Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Armeen, die er beliebig verteilen darf. Die Anzahl der Streitkräfte hängt von der Größe des entsprechenden Gebietes ab und von der Schwierigkeit, es zu verteidigen. Für Südamerika gibt's nur zwei Armeen, für Asien stolze sieben, und das pro Runde. Beginnt eine Spielrunde, werden immer die im eigenen Besitz befindlichen Länder gezählt und durch drei geteilt. Das Ergebnis entspricht dann der Anzahl von Armeen, die der Spieler zum Angreifen bekommt. (Je nach Spielregel sind es beim ersten Spielzug sogar 20 Armeen, die man bekommt.) Diese dürfen in die Länder nach Wahl stationiert werden, vorausgesetzt, daß man Besitzer dieser Länder ist. Nun geht's ans eigentliche Spiel. Der Spieler, der an der Reihe ist, steht nun vor der Wahl, anzugreifen oder die Armeen zur Verteidigung einzusetzen. Greift er an (mit mindestens zwei Militäreinheiten), muß er sagen (bzw. anklicken), von wo nach wo. Nun wird gewürfelt. Je nach Anzahl der angreifenden Einheiten mit ein bis drei Würfeln. Der Verteidiger hat nur ein bis zwei Würfel zur Verfügung, ist jedoch immer im Vorteil. Beispiel: Der Angreifer hat mit drei Würfeln eine zwei, eine vier und eine fünf gewürfelt, so werden die höchsten Augen gewertet. Bekommt der Verteidiger nun ebenfalls eine vier und fünf (oder mehr), verliert der Angreifer zwei Armeen.

Wird eine Schlacht gewonnen, verschiebt der Spieler mindestens eine Armee in das neueroberte Land, und greift er nicht mehr woanders an, zieht er eine Karte. Es gibt vier Arten von Karten: eine mit einem Infanteristen, eine mit 'nem Reiter, die dritte mit einer Kanone und zuguterletzt eine Universalkarte mit allen drei Motiven. Sind drei verschiedene oder drei Karten mit gleichem Motiv im Besitz, dürfen diese am Anfang einer neuen Runde gegen Armeen eingetauscht werden. Karten gibt's aber nur nach einer Eroberung; wird ein Kampf verloren, darf keine Karte gezogen werden. Nun geht es immer abwechselnd so weiter, bis ein Spieler aus dem Geschehen ausscheidet oder ein Auftrag erledigt ist.



Fotos (2): Amiga (oben), PC (Mitte)

Um das Ganze etwas abwechslungsreicher zu gestalten, gibt es verschiedene Spielarten, wie schon erwähnt, nämlich die englische und amerikanische. Darunter bestehen auch noch verschiedene Möglichkeiten, den Spielablauf zu verändern. So kann eine neutrale Partei dazugewählt werden, wenn zu zweit gespielt wird, die nicht angreift, ihr Land aber außerordentlich motiviert verteidigt.

Die PC-Version von RISK ist sehr bedienungsfreundlich, zumal man alle Länder auf einer Weltkarte hat, so daß alle Armeen mit einem Blick kontrolliert werden können. Beim Amiga ist dies leider nicht so übersichtlich, denn es kann nur ein Ausschnitt der Gebiete eingesehen werden; zu anderen Teilen wird gescrollt. Daher entsteht hin und wieder ein Wirrwarr, und es kostet Zeit, um alles durchzuchecken. Auch die Grafik ist beim Amiga nicht so doll, alles viel gröber. Dies ist allerdings durch die geringere Auflösung bedingt, hätte aber trotzdem durchgehend besser gestaltet werden können.

Sound gibt es keinen, nur ein paar Effekte. Mehr wird aber auch nicht gebraucht, wenngleich eine nette Titelmelodie nicht schlecht gewesen wäre. Die Handhabung ist sehr gut und übersichtlich. Vor jedem neuen Spielzug bekommt der Spieler alle wichtigen Informationen, die er braucht. Hinzu kommt eine tolle Statistik, die über gewonnene und verlorene Kämpfe Aufschluß gibt, wieviel Länder sich im Besitz der einzelnen Spieler befinden und noch so manches mehr. Gerade dieser Punkt ist sehr gut, kann man doch zu jeder Zeit in Erfahrung bringen, wie viele Armeen und Länder den einzelnen Spielern unterstehen. Hier müssen die Programmierer gelobt werden. Durch und durch ist ihnen diese Umsetzung des Brettspielklassikers gelungen, das seit jeher mein Lieblingsspiel ist und das ich nun auch vor dem heimischen Bildschirm allein spielen kann.

Wäre noch nachzutragen, daß **VIRGIN/MASTERTRONIC** eine komplett deutsche Version dieses Spiels herausbringt, wie uns erst kurz vor Redaktionsschluß mitgeteilt wurde.

Hans-Joachim Amann

	PC/Amiga
Grafik	8/5
Handhabung	10/9
Technik/Strategie	10
Spielwert	10/9
Preis/Leistung	9/8



...maintenant, découvrez
la 1ère double simulation !
TENNIS Cup
AMIGA SCREENS
SEHR GROSSE REALITÄTSNÄHE
Außergewöhnliche Animationen und Sounds
Ein "doppelter Bildschirm", damit jeder Spieler im Vordergrund steht!
ALLE SCHLAGARTEN SIND HIER MÖGLICH:
-Aufschlag, Volley, Grundlinienschlag, Schmetterball, Stopball, Lob, ...
- Gerader Schlag, Spin und Slices.
ALLE SPIELARTEN:
- Einzel, Doppel, Training
- Schaukampf, Turnier, Daviscup
- Ein- oder zweispieler Modus
- 32 verschiedene Gegner
- Ein Editor um die Gegner zu erschaffen
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit unserer Preisliste
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen)
☐ Atari ST ☐ C64 ☐ Amiga ☐ IBM
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
Vertrieb:
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 ● D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG



MYSTIK ODER WAS?

Programm: Knights of the Crystallion, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Märker, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Hersteller.

Mythologische Mysterien? Mystische Mythologien? Mytologisierter Mythos? Telepathische Energien, natürlich! Ägypten?
So ungefähr sah es in meinem Kopf aus, als ich mir das Game **KNIGHTS OF THE CRYSTALLION** das erste Mal reinziehen wollte. Das englische Softwarehaus **U.S. GOLD** hat damit, zumindest bei mir, erfolgreich für einige Verwirrung gesorgt.
Also, einfach Disk einlegen und dann anfangen zu spielen – nee, das läuft hier nicht. Zuerst mal muß man sich die 29-seitige, englische Anleitung (DIN-A4-Seiten lagen uns vor!) reinballern und kann erst dann anfangen zu spielen. Denkt man zumindest. Wenn's nämlich losgehen soll, merkt man, daß trotzdem noch alles voller Aale ist. Um den vollen Abraff bei KNIGHTS OF THE CRYSTALLION zu bekommen, muß man sich schon einige Stunden, Vormittage, Nachmittage, Tage... damit beschäftigen. Ich hab' das gemacht! Extra für Euch. Ich hoffe, Ihr wißt das zu schätzen!!!

So, dann will ich mal vom Stapel lassen, was ich so alles rausgefunden hab': Die ganze Story dreht sich um ein riesiges Monster, namens Orodrim, welches aus irgendeinem mysteriösen Grunde in einem Flußbett hängengeblieben und dort abgekratzt ist. Nun liegt das Skelett des Mostrums dumm in der Pampa rum und produziert unaufhörlich Kristalle. Um diese Kristalle dreht sich nun der gesamte Tagesablauf der Familie Adreni. Diese sind in Haresh ansässig und führen eine Art Handelsgesellschaft. Da diese sogenannten Adrenis anscheinend nicht in der Lage sind, ihre „Handelsgesellschaft" allein zu führen, bleibt wieder mal alles an mir hängen. Na, toll!

Dem nicht genug, daß ich mich nun bereit erkläre, dieser Sippschaft zu helfen, nein, ich muß auch noch eine Art Mutprobe ablegen. Zu diesem Zwecke werde ich in ein Höhlensystem, das sich Tsimit nennt, geschickt (genauer gesagt, muß ich den Namen Tsimit in einem Menü anwählen). Dort angekommen, wird mir ganz anders! Bevor ich allerdings losjumpen kann, kommt so 'n eigenartiger Typ in Mönchskutte, mit giftgrünen Augen, und leiht mir 'ne Klamotte, mit der ich dreimal überleben kann.

Meine Order lautet, diese blauglitzernden Teilchen (Kristalle) einzusammeln. Mit einer Lampe und meinem neuen Anzug ausgerüstet, versuche ich nun frohen Mutes, meinem Auftrag als Höhlenforscher und Fossiliensammler nachzukommen. Die ersten paar Meter sind auch gar nicht schwierig, und das erste Glitzerding hab' ich auch schon im Sack. Bewegen kann ich mich in dieser Grotte, indem ich mein „inneres Auge" vorausschicke (rechte Maustaste). Kaum komme ich aber – unter hallenden Schritten (digitalisiert) – um die nächste Ecke, erwartet mich auch schon der erste Flattermann. Der hat tierischen Hunger, und da seine Lieblingsspeise genau das ist, wonach ich auf der Suche bin, will er mir natürlich ans Leder. Selbstverfreilich lasse ich mich von diesem Viech nicht fertigmachen, ich hab'ja noch meine Plasmabomben (he, he, he)! Ganz einfach, linke Maustaste – „Buff", und schon bleibt von dem Vieh nicht mehr übrig als ein harmloses Rauchwölkchen.

Quietschvergnügt setze ich meinen Weg fort, und schon wird mir der nächste Schock versetzt – es wird dunkel. Das ist zum Glück kein Zustand geistiger Umnachtung, sondern einfach **nur** Umnachtung. Naja, was soll's? Ich tue einfach so, als hätte ich gar nicht bemerkt, daß man mir das Licht ausgeknipst hat und laufe weiter. Auch diese froschgrünen Urtiere, die mich laufend belästigen, jucken mich nicht. Daß die einfach nicht einsehen wollen, daß sie gegen meine Plasmabomben keine Chance haben – is' mir wirklich unverständlich. Die sehen doch, was mit ihren Kumpels passiert, wenn sie mir zu nahe kommen. Naja, doof bleibt eben doof!

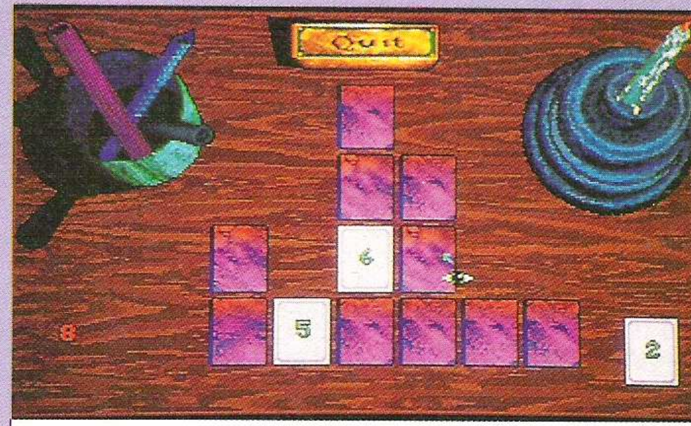
Irgendwann, nach ewigen Zeiten, sind diese Adreni-Leute dann endlich zu dem Entschluß gekommen, daß ich mich für ihre Zwecke eigne, und schwupp, weg bin ich. Wow – Teleport! Wird auch Zeit, daß ich endlich aus dieser Gruft rauskomme! Übrigens habe ich auf meinem Ausflug durch diese Irrgänge auch telepathische Kräfte bekommen.

Anscheinend habe ich mich aber, in Bezug auf meinen Standortwechsel, ein bißchen zu früh gefreut, denn schon geht's ab nach Proda, wo ich meine Energievorräte auffrischen muß. Das ist ein Raum, den man mit einem Verlies vergleichen könnte. In demselben bewegen sich drei Kelche ständig hin und her. Um diese Kelche herum muß ich nun die mir mittlerweile zur Verfügung stehenden Edelsteine plazieren.



Der Mythos persönlich: Orodrim *Foto: Amiga*

Die Steinchen senden dann Energiestrahlen aus. Deshalb muß ich die Aktion auch geschickt durchziehen und die Kristalle so hinlegen, daß deren Strahlen die Kelche treffen. Dafür gibt's dann nämlich die Power. Ist aber irgendwie öde, denn wenn man die Steinchen erst mal hingelegt hat, braucht man nur noch zuzugucken.
Die Aktion Proda beendet sich irgendwann von selbst. Dann geht's wieder zurück zum Menü. Da wartet eine Nachricht auf mich, daß ich mal in Haresh vorbeischauen soll, weil die Adrenis 'ne wichtige Message für mich hätten. Gut, gehe ich halt nach Haresh. Dort angekommen, wollen mir die Leutchen einen Deal vorschlagen. Ich hab' aber kein Bock dazu und lehne dankend ab. Wieder im Hauptmenü angekommen, denke ich, daß es nun Zeit ist, um ein bißchen Karten zu spielen. Ich wähle Deketa an und spiele eine Art Memory. Haha, und da ich ja telepathische Kräfte besitze, kann ich zeitweise durch die Karten durchgukken. Cool, ne?
Irgendwann wird mir das aber auch zu kindisch, und ich beschließe, mal nachzuschauen, was es noch so für Beschäftigungsmöglichkeiten gibt. Dieses Memory ist nämlich wirklich irgendwie albern. Ich habe endlos viele Versuche, und nirgends wird angezeigt, wie viele Punkte ich habe, und überhaupt! Also wähle ich aus dem Menü ein neues Spiel aus. Dieses nennt sich Bosu, und das bringt's auch irgendwie!
Bosu ist eine Art Brettspiel. Das Spielfeld sieht aus wie ein Spinnennetz und ist in fünf Ringe mit sieben, die Ringe kreuzenden, Linien eingeteilt. Ich kann gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler fighten. Ich habe zwölf Kristalle zur Verfügung, die ich so auf das Brett setzen muß, daß möglichst eine gerade Verbindung mit jeweils einem oder mehreren freien Feldern dazwischen entsteht. Gesetzt wird immer abwechselnd. Ganz am Schluß, wenn keine Steinchen mehr übrig sind, verbinden sich gleichfarbige, gegenüberliegende Kristalle durch kleine Steinchen, und das gibt dann Punkte, die man leider nirgends ablesen kann. Ihr versteht das jetzt nicht so ganz? Das macht überhaupt nichts! In der Anleitung steht nämlich: „You don't have to understand everything...". Is' doch prima, wenn man nichts verstehen muß, um etwas zu tun, gelle?
Nun denn, ich bequeme mich, nachdem mich auch Bosu total anödet, mal wieder nach Haresh, um nachzusehen, was da mittlerweile so abgeht. Dort teilt man mir mit, daß die Adrenis allle tierischen Kohldampf schieben. Da ich ja kein Unmensch bin, kaufe ich ihnen also was zu mampfen und mache mich schleunigst wieder aus dem Staub, ehe die mir noch die Haare vom Kopf fressen! Ja, und nun? Die haben doch tatsächlich kein neues Game mehr, um mich zu beschäftigen. Also, gehe ich wieder in die Höhle, in der ich am Anfang schon mal war, und vergnüge mich damit, Fliegemänner und froschgrüne Drachen mit Plasmabomben allezumachen. Danach spiele ich nochmal Deketa, dann wieder Bosu. Zwischendurch nach Haresh, für die armen Irren was zu futtern oder auch Klamotten kaufen. Manchmal gehe ich auch nur so mal hin, mach 'nen Deal oder auch keinen, und dann alles wieder von vorn.
Ihr fragt Euch, was das Ganze nun soll? Ich auch! Aber wie die Anleitung schon sagt: Ihr braucht ja auch überhaupt nichts zu verstehen; wenigstens nicht zu Anfang.
Zumindest ist das Ganze grafisch gut gelungen. Kein Rukkeln und kein Zuckeln – und auch farblich hundertprozentig. Vom Technischen her habe ich wirklich nicht das Geringste auszusetzen. Wär' vielleicht nur doch ganz schön, wenn man ein bißchen mehr verstehen würde. Vielleicht bin ich aber auch nur zu blöd dafür. Egal, wie dem auch sei, ich hab' jetzt auch erst mal die Nase voll. Außerdem war gerade der Italiener hier, und hat Pizza gebracht. Also, ran an die Sachen, die keine „Anleitung" benötigen. Fazit: KOC ist eine Art von „Sampler", der mehrere Spiele in einem beinhaltet. All' diese Untergames wurden von US GOLD zu einem Ganzen zusammengeschmolzen und – siehe oben! – mit 'nem dicken, aber letztlich „dünnen" Handbuch versehen. Die Backgrounds im Höhlensystem von Tsimit erinnerten mich doch stark an *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde*, ein wasserfarbenes, digitalisiertes Etwas, ohne Pep und Verstand. Die einzelnen kleinen Mühle- oder Memory-Gameleins sind zwar ganz nett, aber eigentlich nur der „mystische Sound" kann beeindrucken. Wenig Spiel fürs Geld!
Sandra Alter



Weg mit der Telepathie! Freiheit für Memory! *Foto: Amiga*



Alles verstrahlt... *Foto: Amiga*

Grafik	8
Handhabung	6
Technik/Strategie	6
Motivation	5
Preis/Leistung	4



Ja, was spiel'mer denn zuerst? *Foto: Amiga*





ES GRÜNT SO GRÜN

Programm: Golfamania, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin, Hamburg.

Momentan scheint **SEGA** voll auf dem Sporttrip zu sein. Erst gab's einen edlen Golf-Spielautomaten, dann die Umsetzung desselben (gemeint ist *Super Masters*) für das MEGA DRIVE, und nun wird sogar noch das MASTER SYSTEM mit einem Golfspiel versorgt. Zwar handelt es sich bei **GOLFAMANIA** nicht um eine weitere Umsetzung des Automaten, doch wurden natürlich einige Anleihen bei dem „großen Bruder" gemacht.
Das tut dem Spiel gar nicht schlecht, denn GOLFAMANIA verfügt somit über die selbe hervorragende grafische Perspektive, die mir schon den Automaten so sympathisch machte. Zwar ist die Auflösung nicht so gut (logisch), doch es ist gut für's Feeling, jede Bahn aus einer kompletten Draufsicht und einer individuellen Spieleransicht verfolgen zu können, wobei sich die Grafik echt sehen lassen kann. Bunker, Bäume und Seen sind nett arrangiert und verlangen vom Spieler gutes Auge und Geschick, damit die vorgegebene Schlagzahl eingehalten oder sogar unterboten werden kann.
Und damit wären wir auch schon bei der Technik. GOLFMANIA bietet zunächst einmal vier Spielvarianten – je nach Geschmack und Anzahl der Spieler: So können maximal vier Spieler ein Turnier wagen, während im Zwei-Spieler-Modus (wahlweise gegen Compi) ebenfalls noch mal zwei Varianten zur Verfügung stehen. Hier kann man sich aussuchen, ob derjenige gewinnen soll, der auf den meisten Bahnen zuerst eingelocht hat, wobei die Schlagzahl egal ist. Bei der zweiten Variante geht's nur um die bessere Schlagzahl des 18er Parcours. Und damit's beim ersten Anspielen keinen Reinfall gibt, darf mit „Practice" jede Bahn ausprobiert werden. Nach dieser Auswahl müssen die Namen eingegeben und drei Schläger abgelegt werden, die man nicht zu brauchen glaubt. Warum dieses Feature drin ist, weiß ich nicht, aber einige Schläger kann man sich wirklich sparen. Wichtiger ist es da schon, sich vor jedem Abschlag die Bahn aus der Vogelperspektive anzuschauen und die Tips des Compi ernst zu nehmen. Windrichtung und -stärke sowie die Schlagweite jedes Schlägers werden vom Rechner angezeigt. Die Menüführung ist im übrigen genial einfach: Mit der Taste 2 wird ausgewählt, und zwar zunächst die Schlagrichtung (Fadenkreuz), dann den Schläger, gefolgt vom Anschnitt (Fadenkreuz auf Ball) und schließlich der Schlag selbst. Ist man z.B. mit dem Schnitt oder einem Schläger doch nicht zufrieden, kann jedes Menü mit Taste 1 wieder zurückgeholt werden.

Die Schlagtechnik selbst ist altbekannt: Auf einer zweigeteilten Leiste wird in der linken Hälfte mit Joy hoch/runter die Schlaghärte festgelegt. In der rechten Hälfte rast ein Pfeil (abhängig von der Schlaghärte!) hoch und runter. Mit dem Feuerknopf sollte dieser Pfeil nun am besten genau an dem schwarzen Strich in der Mitte getroffen werden, denn dann wird der Ball ideal getroffen. Über und unter dem Strich gibt es noch einen roten Bereich für einen guten und einen grünen Bereich für einen mäßigen Schlag. Die Breite der einzelnen Bereiche variiert im übrigen von Schläger zu Schläger.

GOLFMANIA weist also genügend Features auf, um alle Langer-Fans zufriedenzustellen. Die Ausführung ist SEGA wirklich toll gelungen, denn die Flugbahn des Balles, der Anschnitt und sogar die Hanglage der Grüns werden vollkommen realistisch umgesetzt. Leider ist diese Hanglage auf den Grüns nicht besonders einsichtig, das Einputten durch die Grafik-Pur-Anzeige (statt Zahlen) nicht einfach. Mit einiger Übung ist jedoch jede Bahn des Parcours auch ohne Glück zu meistern. Schade nur, daß lediglich ein einziger 18er-Parcour zur Verfügung steht – da wurde an der falschen Stelle gespart!

Im Turniermodus, den „Sega Masters", haben sich die Macher zudem noch ein paar Sachen einfallen lassen, die die Motivation fördern. Klar, daß Ihr in dem dreiründigen Turnier gewinnen müßt, und deshalb belohnt SEGA gelungenes Par-Spielen (dem einhalten der Schlagvorgabe pro Loch) oder gar Birdies (ein Schlag unter Par) mit „Experience-Points". Ab fünf Punkten und für jede weiteren zehn Punkte könnt Ihr Euch aussuchen, ob sich die Schlagkraft erhöhen, die Schlaggenauigkeit verbessern oder das Glück mehr auf Eurer Seite stehen soll. Weitere Experience-Points gibt's für gewisse Sonderpreise an einigen Bahnen: Für ein „Hole-in-One", den weitesten Schlag oder den Schlag, der am nächsten zur Fahne liegt.

Was sollte eine Golfsimulation sonst noch können? Nichts! SEGA ist es gelungen, mit GOLFAMANIA ein nahezu perfektes Golfspiel zu schaffen, eine gelungene Kreuzung aus dem PC-ENGINE-Golf und SEGAs *Super Masters*. Erstaunlich: Das 8-Bit-GOLFAMANIA ist dem 16-Bit-*Super Masters* eindeutig überlegen. Und da nun endlich einmal David gegen Goliath gewonnen hat, dürfte auch der leicht überhöhte Preis nicht mehr ins Gewicht fallen...

Michael Suck



»GOLFAMANIA – eine Golfsimulation mit Rasse und Klasse. Da wird der Clubbeitrag unnötig!«

Oben: Kurz vorm Grün, bereit zum Einputten. Unten: Abschlag

Grafik	10
Animation	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10



Programm: Curse, **System:** Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Micronet, Japan, **Muster von:** ECE, München.



RUCKELEI AUF 16-BIT

Bislang war es ja so, daß **SEGA** die hauseigene Edelkonsole ausschließlich selbst mit Stoff beliefert hat. Anscheinend wurde jedoch eingesehen, daß nur ein ausreichender Vorrat an Software den großen Durchbruch für das MEGA DRIVE kann, und in diesem Punkt kann SEGA die Wünsche der Kunden noch nicht ganz befriedigen – auch wenn es schon einige hervorragende Games für das Mega Drive gibt. Verbessert werden soll dieser Mangel nun durch die Zulassung von Fremdherstellern zwecks Erweiterung des Angebots. So gibt es als Debut der (echt unbekannten) Firma **MICRONET** ein nagelneues Ballerspiel namens **CURSE** für das MD. Also raus mit dem Modul aus der Plastikschachtel, dann ein kleiner Blick in die Anleitung, die drei Sekunden später im Altpapier liegt – die Gründe sind bekannt (die Legende sagt zwar, daß es tatsächlich Leute geben soll, die diese Hyroglyphen lesen können – aber auch die Legende kann irren...).

Da bei einem Ballerspiel die Story (wie immer) egal ist und der Spielablauf (wie immer) nach fünf Minuten klar ist, sollten wir an dieser Stelle (wie immer) gleich in die vollen gehen:

CURSE besitzt horizontal scrollende Levels, deren Anzahl unbekannt ist (dazu später mehr). Der Spieler steuert ein frei bewegliches Raumschiff, mit dem er die verschiedensten Angreifer abwehren, gefährlichen Hindernissen ausweichen und Endgegner abmurksen muß. Natürlich kann das schlappe Schiffchen mit Bonus-Symbolen kräftig aufgeputscht werden: Speed up's, zwei vertikal feuernde Drohnen, ein Wellenlaser, eine Streubombe, Missiles, Superbomben (echt smart...), Schnellfeuer sowie ein breiter Laser sollen den Weg zum Ziel erleichtern. Vergebene Liebesmüh, kann ich da nur sagen, denn CURSE ist nicht nur hammerhart schwierig sondern auch technisch ein Tiefschlag unterhalb der Gürtellinie. Die winzigen roten Schüsschen der feindlichen Flugkörper, die sich kaum vom Hintergrund abheben, ließen sich ja noch verschmerzen, doch zusammen mit einem furchtbaren Ruckelscrolling und ruckelnden, flackernden Sprites wird der heldenhafte Kampf zum Krampf. Wahrlich ein Novum auf dem Mega Drive...

Kein Wunder, daß man da nicht in die höhren Levels kommt (und gar nicht mehr will), zumal weder eine Continue-Option noch ein frei wählbarer Schwierigkeitsgrad zur Verfügung steht. Zugegeben, die Grafik ist an manchen Stellen gar nicht so schlecht, aber auch hier werden die vielfältigen Möglichkeiten des Mega Drives nicht ausgenutzt.
MICRONET hätte sich vorher lieber etwas länger mit dem Mega Drive auseinandersetzen sollen, bevor ein Ein-weg-Produkt wie CURSE dabei herauskommt (*ein*mal einladen und dann *weg* damit). CURSE bietet für wirklich teures Geld einen (sogar für ein Ballerspiel) öden Spielablauf mit durchschnittlichen Grafiken, Sound und derart gravierenden technischen Mängeln, die das Spiel allerhöchstens budget-fähig machen.

Wollen wir hoffen, daß demnächst die großen japanischen Coin-op-Hersteller ins Geschäft einsteigen, denn dann geht's erst richtig ab!

Michael Suck

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3



Ballerei der übelsten Art: CURSE ist das Spiel mit psychedelischen Grafiken ohne Ende – Ruckeling inbegriffen



JAPANISCH, PRAKTISCH, GUT

Programm: Herzog zwei, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Tecno Soft, Japan, **Muster von:** 60.

HERZOG ZWEI, der Name der neuen Simulation für das Sega Mega Drive aus dem Hause **TECNO SOFT**, läßt vielleicht die Hoffnung auf das erste, in Deutsch gehaltene Konsolen-Game aufkommen. Doch schon nach kurzem Anspielen zeigt sich, daß dieses Spielchen wieder einmal gänzlich auf japanische Verhältnisse zugeschnitten zu sein scheint, schließlich strotzt es nur so an unverständlichem japanischen Vokabular. Lediglich einige Schlagworte (Jagdflieger, etc.), die zumeist im Zweiten Weltkrieg geprägt worden sind, werden dem deutschen Programmtitel gerecht. Aber wie die Überschrift schon andeutet, handelt es sich bei HERZOG ZWEI schlichtweg um ein Spiel, in dem Japanischkenntnisse „überhaupt" nicht benötigt werden, vielmehr sind Pfiffigkeit und Spielwitz angesagt ...

Obwohl die deutschen Wortfetzen im Spiel etwas anderes vermuten lassen, versetzt Euch HERZOG ZWEI in eine ganz und gar futuristische Welt. In dieser tobt ein erbitterter Krieg zwischen der blauen und der roten Macht, ein Konflikt bis zum bitteren Ende. HERZOG ZWEI erlaubt ein Spiel allein gegen den Computer sowie das Duell zweier menschlicher Denker. Zu Beginn empfiehlt es sich jedoch dringendst, den Demo-Modus anzuwählen, um hinter die „Geheimnisse" dieser futuristischen Simulation zu kommen. Das Spiel setzt sich übrigens aus acht Einzelmissionen zusammen, die wiederum in jeweils vier Levels unterteilt sind. Des weiteren können per Paßwort schwierigere Missionen angewählt werden, sobald der Spieler erst einmal die anderen Aufgaben gemeistert hat.

Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen haben die Programmierer von HERZOG ZWEI im Two player-Modus auf einen gesplitteten Bildschirm gesetzt, so daß beide Spieler gleichzeitig agieren können, also wesentlich mehr Spielspaß



Fotos (2): SEGA MEGA

aufkommt. Wenn Ihr dagegen alleine gegen den Computer spielt, könnt Ihr zwischen einem zweigeteilten Screen oder der vollen Bildschirmfläche wählen. Meines Erachtens ein geschickter Schachzug. Am Anfang des Spieles findet Ihr Euch, mit einer Art Raumtransporter ausgestattet, in der eigenen Heimatbasis wieder. Dieser läßt sich komfortabel via Joystick steuern, wobei mittels Button B die Bordkanone in Aktion tritt. Knopf A verwandelt den Transporter in einen wohlproportionierten Roboter, der, zwar am Boden „kriechend", viel wendiger zuschlagen kann. Allerdings sind dessen Aktionsradius durch natürliche Gegebenheiten (Lava etc.) Grenzen gesetzt, so daß Ihr den Roboter gebenenfalls wieder in seinen ursprünglichen Zustand überführen müßt.

Mittels Button C gelangt Ihr nun in das Statusfenster, dem eigentlichen Herzstück des Programmes. Neben einem Radar für Nah- und Fernbereich sowie einer Anzeige für den momentanen Kontostand findet sich hier das Auswahlmenü für diverse Waffensysteme und Einheiten (Panzerbataillone, Raketenstellungen, simple Infanterie etc.), die später zum Einsatz kommen werden. Per Steuerkreuz läßt sich nun die gewünschte Kampfgattung auswählen. Des weiteren muß der Spieler diese Einheit noch mit einem Aktionsmodus, (insgesamt sieben verschiedene) sprich einer Taktik versehen, die sie im weiteren Spielverlauf befolgen soll. Zu guter Letzt braucht die entsprechende Einheit nur noch in der Heimatstation produziert (futuristisch in jeder Hinsicht) zu werden (Button B), was aber Zeit und Geld in Anspruch nimmt. Glücklicherweise füllt sich die eigene „Schatztruhe" allmählich wieder, so daß Ihr im Grunde genommen nie pleite gehen könnt. Knopf C bringt Euch nun aus dem Statuswindow wieder in den eigentlichen Spielmodus zurück. Nach der Produktion der ausgewählten Einheit könnt Ihr diese mittels Button A an Bord des Transporters bringen, um sie zu einer taktisch günstigen Position zu verfrachten, wo ihr sie ebenfalls per Button A wieder abladen könnt.

In der ersten Phase des Krieges heißt es natürlich, die eigene Kriegsproduktion kräftig anzuheizen, bevor Ihr schließlich zum großen Angriff blast. Zu diesem Zwecke empfiehlt es sich, „herrenlose" Bunker, die im Kampfgebiet verstreut liegen, in Besitz zu nehmen und für eigene Zwecke zu nutzen, denn nur so läßt sich die Produktion steigern. Auf die produzierten Einheiten hat der Spieler übrigens später keinen direkten Einfluß mehr, vielmehr handeln die Einheiten strikt nach dem anfangs festgelegten Aktionsmodus ...

Es würde sicherlich zu weit führen, weitere Details einfach aufzulisten, schließlich liegt ein Reiz des Spieles ganz ohne Zweifel darin, die Finessen von HERZOG ZWEI herauszuklamüsern. Die kleine Starthilfe dürfte eigentlich schon ausreichend sein. Wie zu Beginn angedeutet, zeichnet sich das Strategiespiel von TECNO SOFT durch eine äußerst simple Steuerung aus, wogegen der Schwerpunkt eindeutig im Bereich der Taktik und Strategie liegt. Die Motivation erreicht jedenfalls fast ständig ihr Maximum. Von technischer Seite her gibt es eigentlich nichts an HERZOG ZWEI zu kritisieren. Eine brillante Grafik, die von Level zu Level stark variiert, ein sauberes Scrolling sowie eine stimmungsvolle Musik (schlappe 18 Stücke!) sprechen in dieser Hinsicht sicherlich eine klare Sprache.

Torsten Blum

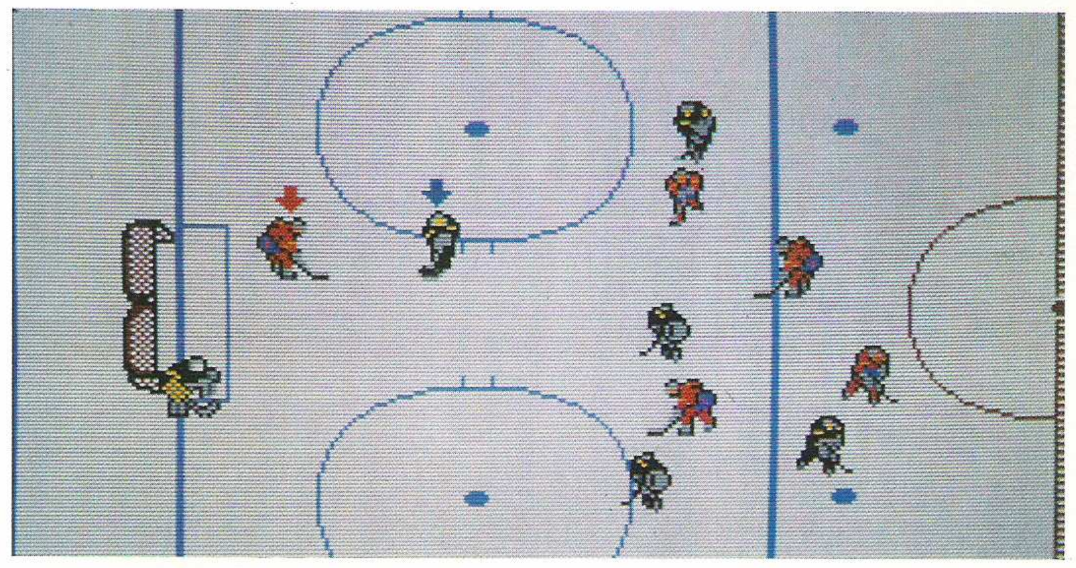


So sieht die „Heimatbasis" aus.

Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**



Programm: Slap Shot, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin, Hamburg.



Schlagschuß

Kaum hat der Sportbund Rosenheim in einem wahren Eishockeykrimi die Kölner Haie besiegt und die Düsseldorfer EG den SERC, flatterte mir wieder ein Eishockeyspiel auf den Tisch. Diesesmal handelte es sich um **SLAP SHOT** für das **SEGA MASTER SYSTEM**, das es vor einiger Zeit schon für das Nintendo Entertainment System gab.
Auch hier darf der Spieler in einer Liga oder eben nur so zum Training spielen. Wer will, der geht mit einem menschlichen Partner aufs Eis, was wesentlich mehr Fun bringt, als nur gegen den Computer zu spielen. Bevor es dann losgeht, muß noch eine Mannschaft aus drei Ligen gewählt werden, in der so ziemlich alle Eishockeynationen vertreten sind. Je nach Team sind auch die Stärken und Schwächen verschieden. Alsda wären: Power, Speed und Balance. Diese Eigenschaften machen sich im Spiel dann auch stark bemerkbar und sind alle so ziemlich gleich wichtig. Vor allem die Balance schlägt stark ins Gewicht, ist diese nämlich nur drittrangig, fällt unser Spieler bei so ziemlich jedem Rempler auf die Nase.
Ist des Spielers Lieblingsmannschaft nun gewählt, darf's losgehen. Auf dem Eis taucht dann jedoch das Mastersystem übliche Flackern der Spielersprites wieder auf, leider. Teilweise sind die Sprites fast nicht mehr zu erkennen, so stark ist das Geflackere. Tja, das hätte wirklich besser gemacht werden können, zudem das mit der Zeit ziemlich nervig ist. Besser gestaltet sich das Gameplay. Die Spieler (auch der Torwart) sind dank der zwei Feuerknöpfe gut zu steuern. Pässe zu schlagen ist kein Problem, und durch harte Körperattacken „darf" man seinen Gegenspieler auf das Eis befördern. Dies wird übrigens nicht geahndet! Im ganzen Spiel sind so gut wie keine Regeln vorhanden. Abseits gibt's nicht, Strafzeiten werden ebenfalls nicht gegeben. Schade, denn so kann nur von einem Spiel geredet werden, nicht aber von einer Simulation. Zudem kommt wegen der nicht eingebauten Regeln kein Eishockeyfieber auf.
Zu oft foulen sollte man aber nicht, denn der eigene Spieler fällt dabei auch oft genug aufs Eis, was kostbare Zeit und meistens einen Puckverlust kostet. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, so wird dies in einer Wiederholung noch einmal gezeigt. Allerdings entspricht diese nicht immer dem wirklichen Tor, es sind nur ein paar Standardwiederholungen, und das Programm wählt sich dann die „ähnlichste" aus. Grafisch ist dies schon hübsch gemacht, sieht man den Spieler doch von hinten, wie er gerade ausschlägt und der Torwart elegant danebenfaßt. Dieses „Bonbon" darf aber nicht überbewertet werden, denn im Grunde ist es nur überflüssiger Schnick-Schnack, der nichts zum eigentlichen Spiel beiträgt.

Für ein Spiel dieser Art ist die Grafik gut, sieht man von dem Flackern ab. Der Sound ist nicht gerade doll geworden, dudelt doch ständig eine langweilige Melodie vor sich her, die nur von den Soundeffekten unterbrochen wird. Das Spiel hat aber durchaus seine Reize und eine langanhaltende Motivation. Für den anspruchsvollen Eishokkeyfan wird SLAP SHOT aber zu unrealistisch sein, da, wie gesagt, Strafzeiten und Abseitsregeln fehlen.

Hans-Joachim Amann

Animation	**8**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**8**

DYNATEX

PC-Engine HU-Cards	
Bloody Wolf	109,-
Power Drift	109,-
Tiger Pilot	109,-
F1 Triple Battle	109,-
Download	109,-
Splatterhouse	109,-
Motorcycle	109,-
Galaga 88	69,-
Cyber Core	109,-
R-Type I	69,-
Atomic Robo Kid	109,-
Legendary Axe	99,-
USA Basketball	109,-
Mr. Heli	109,-
Neutopia	109,-
Genpei	109,-
Shinobi	109,-
Volfied	109,-
Heavy Unit	109,-

PC-Engine HU-Cards	
Chase H.Q.	109,-
World Court Tennis	89,-
Vigilante	79,-
Ninjawarriors	109,-
Chan Chan	59,-
Dragon Spirit	88,-

CD-Rom Games	
Wonderboy III	129,-
Fantasm Soldier	129,-
Super Albatros	129,-
Wonderboy II	79,-
Side Arms Special	129,-
Super Darius	129,-
Red Alert	129,-
Baseball	109,-
Ancient ys Vanished	109,-

PC-Engine RGB 399,-

PC-Engine PAL 439,-

Super Grafx 729,-

Sega Mega Drive RGB
mit Spiel, zwei Joypads
und Netzteil nur 399,-

Sega Mega Drive PAL
mit Spiel, zwei Joypads
und Netzteil nur 399,-

Sega Mega Drive RGB/PAL
mit Spiel, zwei Joypads
und Netzteil nur 449,-

Sega Mega Drive Games	
World Cup Soccer	129,-
Ghoust'n Ghouls	129,-
Super Shinobi	129,-
Forgotten Worlds	129,-
Super Hang On	129,-
Power Drift	129,-
New Zealand Story	129,-
Rambo III	129,-
Thunderforce II	129,-
Turbo Out Run	129,-
Alex Kidd III	129,-
Atomic Robo Kid	129,-
Wonderboy III	129,-
Super Masters	129,-
Space Harrier II	129,-

Besuchen Sie doch einfach unseren Stand auf der Hobbytronic vom 25.-29. April in Dortmund.

Besuchen Sie uns doch einfach
montags bis freitags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr im Gewerbegebiet Holzwickede.
Wir stehen ihnen dort gerne zur Verfügung!

SERVICELINE: 0 23 01 - 41 34 24h
Alle Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. *Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.*
Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede



MEGA MAN SCHLÄGT ZU!

Programm: Mega Man, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Capcom, **Muster von:** 3

Nicht Spiderman, nicht Superman und auch nicht Batman heißt unser neuer Held, den uns **CAPCOM** mit seiner jüngsten Automatenumsetzung für das Nintendo Entertainment System bescherte. Nein, sein Name ist **MEGA MAN**. Und MEGA MAN ist ein putzig aussehender Knabe, der Monsteropolis von bösen, roboterähnlichen Humanoiden befreien soll. Eigentlich waren diese Humanoiden friedliche Diener, doch ein gewisser Dr. Wily hat sie umprogrammiert, und sie wurden zu zerstörerischen Maschinen. Bei MEGA MAN, er ist auch ein Humanoider, funktionierte diese Umprogrammierung allerdings nicht, warum er auch als Retter des Universums fungiert.



Mega Man's kleine Welt

Vor dem Spielstart darf der gewünschte Gegner ausgewählt werden, denn um das Game zu lösen, muß MEGA MAN deren sechs erledigen. Gelingt dies, so erscheint Dr. Wily zum Finale.

Hat man diese Hürde geschafft, so darf man sich als „Retter des Universums" bezeichnen. Jeder Gegner entspricht einem Level, wovon jedes eigene Hintergrundgrafiken aufweist. Bei *Iceman beispielsweise* (so heißt eines der Level) besteht der Untergrund aus Eis. Schwierig also, auf der Eisfläche zu laufen, da bei eventuellem Richtungswechsel das Männchen noch ein paar Meter rutscht. So hat jedes Level seine Eigenarten. In einem sind sogar Steine vorhanden, die alle paar Sekunden verschwinden. Hier ist optimales Timing gefragt, denn diese Steine dienen als eine Art Treppe, damit man in den nächsten Screen eines Levels gelangt. Diese bestehen übrigens aus einer Vielzahl von Screens, die horizontal gescrollt werden. Vertikal wird zwar nur umgeschaltet, doch das soll uns nicht weiter stören. Dr. Wily und seinen Humanoiden unterstehen aber noch eine ganze Menge von Dienern, die es dem Spieler nicht einfach machen, den Endgegner eines jeden Levels zu erreichen. Feindliche, lebende Hubschrauber, bombenspuckende Schrauben, schwebende Feuer und vieles mehr begegnen dem Spieler, wobei auch nicht jede Art in jedem Level vorkommt. Natürlich tauchen hin und wieder Bonusgegenstände auf. Etwas Besonderes ist hierbei al-

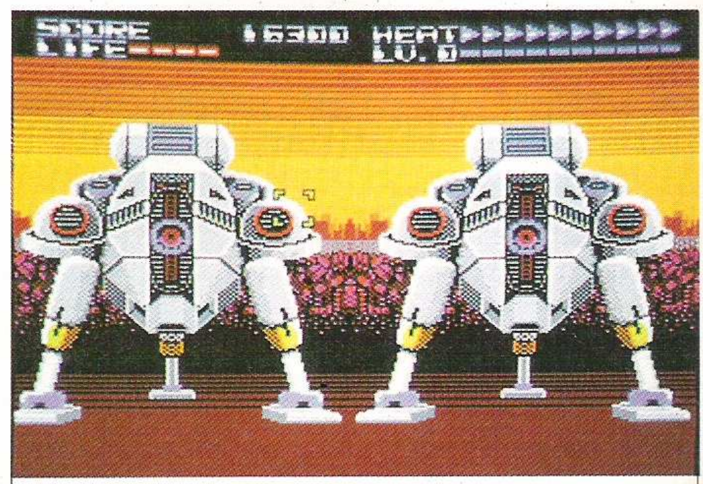
ROBOSCHROTT

Programm: Assault City, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Märker, **Hersteller:** Virgin, **Muster von:** Hersteller.

Das neue Game der Firma **VIRGIN** dreht sich zwar um Roboter, aber ich muß sagen, daß mir trotzdem nicht gerade das Blech beim Spielen weggeflogen ist. Kennt Ihr Wayne? („Wayne interessiert's?")
ASSAULT CITY, ist seines Zeichens Ballerspiel. Kennt Ihr Wayne?
Wow, ein Ballerspiel, mal was ganz Neues! Kennt Ihr Wayne? Ja, ja, schon gut, Schluß mit Wayne, ich fange ja schon an, von ASSAULT CITY zu schreiben. Also, man nehme: Ein Modul (mit der Aufschrift ASSAULT CITY), einen Sega Master, einen Bildschirm, mische das Ganze gut durch und kann anfangen zu ballern. At first müßt Ihr so 'ne Art Qualifikation überstehen. Das bewerkstelligt Ihr, indem Ihr ein paar Typen die Schädel regelrecht zerballert; es macht „BAMM", und die Birne platzt (ganz schön übel, was?). Und das funktioniert folgendermaßen:

Als erstes erscheinen viele kleine Täfelchen auf dem Screen. Hinter jedem der Täfelchen ist irgend so 'ne Nase versteckt. Die Tafeln werden nun nach dem altbekannten Zufallsprinzip umgedreht, und man muß schnell genug sein, um das Bild zu treffen, welches nur für kurze Zeit zu sehen ist. Je mehr Köpfe man rollen läßt, um so schwieriger wird es im ersten Level (Qualifikation; siehe oben!).

So, und dann geht's zur Sache. Keine eigene Spielfigur, nur ein Fadenkreuz, mit dem man zielen kann. Der Hintergrund im ersten Level besteht aus einem riesengroßen Haufen Schrott (dafür aber noch mit untergehender Sonne hinter dem Blechmüll). Dann tauchen Robos auf, die es abzuballern gilt. Nun schießt man so vor sich hin, bis man bricht; es gibt (warum nur?) keine Extrawaffen, kein Dauerfeuer, lediglich ein bißchen Energie kann man einheimsen. Irgendwann am Ende des jeweiligen Levels angekommen, muß man natürlich gegen Endgegner antreten. Das sind auch Robos – in den abstraktesten Formen und Farben.
Die Sprites sind einfach nur geschmacklos, genauso wie die Qualifikation zu Beginn. Die Backgrounds sind ganz gut gelungen, farbenfroh und interessant anzuschauen. Zum Teil



Die Endgegner stellen sich zum Duell



lerdings nicht zu erwarten, denn alles, was geboten wird, sind: Bonuspunkte, zusätzliche Lebensenergie, mehr Waffenenergie und ein Extraleben. Ach ja, in der *Elecman*-Ebene erscheint auch noch ein Magnetstrahl, der es in diesem Level ermöglicht, Treppen zu bauen. Ansonsten war's das schon.
Wehren kann sich unser Held mit einem einfachen Schuß (Knopf B). Gejumpt wird mit Button A. Wird der Endgegner eines Levels erreicht und besiegt, so erhält man von diesem eine Extrawaffe, für welche die zusätzliche Waffenenergie eingesetzt werden kann. Diese Waffen sorgen für höhere Durchschlagskraft, die in manchen Levels auch vonnöten ist, da sich einige Gegner von dem Standardschuß nur kurze Zeit betäuben lassen. Ausgewählt werden diese Waffen per *Start*-Button.
Kleiner Tip: Fangt mit Level *Cutman* an. Dieser ist meiner Meinung nach der einfachste, und die Extrawaffe (eine Art Bumerang) am Schluß kann in anderen Levels gut eingesetzt werden. Und noch ein Tip: Geht man aus einem Screen heraus, in dem z.B. eine Menge Extraenergie lag, so sollte man getrost noch einmal hineingehen, denn – sieh an – nicht nur Gegner, sondern auch Extras sind wieder vorhanden. So ist es ein Leichtes, den Energievorrat hundertprozentig wieder aufzufrischen.

Von der technischen Seite her präsentiert sich MEGA MAN von feinster Qualität. Die Grafik ist gut und vielfältig. Die Figuren sind prima animiert. So macht unser Held wirklich urige Verrenkungen, wenn er springt. Nett gemacht! Jedes Level hat seinen eigenen Sound, der gut zum Geschehen paßt.

MEGAMAN, endlich mal wieder ein Spiel für das in letzter Zeit vernachlässigte NES. Zudem noch ein sehr gutes. Die Spielidee ist zwar nicht die neueste, doch das Gameplay weiß zu überzeugen. Dieses Spiel ist abwechslungsreich und spannend – geht und kauft es, es ist sein Geld allemal wert!

Hans-Joachim Amann

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Jetzt geht's ab!

sieht man sogar Einschußlöcher auf dem Hintergrund.
Zu den Sprites wäre außerdem noch zu sagen, daß sie ab und an mal flackern. Mit der Steuerung muß man schon 'ne Weile üben, um die Gegner zu treffen. Man muß schnell schießen, um zu überleben. Die zur Verfügung stehende Energie ist nämlich ruckzuck verbraucht, und man hat nur ein Leben. Allerdings gibt's „continue", so daß man nicht immer wieder von vorn anfangen muß. Der Sound ist durchschnittlich, während des Spielens läuft Musi, die manchmal, wenn FX dazukommen, ein wenig verzerrt wird.

Im großen und ganzen ist ASSAULT CITY nur ein mäßiges Ballerspiel, eben nur unterer Durchschnitt. Ich fühle mich durch diese „mäßigen" Ballerspiele irgendwie total gelangweilt! Ich will endlich mal mehr! Was Superspitzenmäßiges, Tolles, alles Übertreffendes und zwar schnell!!!

Sandra Alter

Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielablauf	**4**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**4**

Bachler Computersoftware

Amiga

	DM Preis
Battle Squadron	66,95
Black Tiger	64,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Cabal	66,95
Chambers of Shaolin	66,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Democles*	66,95
Double Dragon II	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakkhen	79,95
East vs. West	69,95
Europe Space Sim.	79,95
F 29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Future Wars (Deutsch)	66,95
Ghostbusters II	64,95
Great Courts	69,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Infestation	66,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
It came from the desert (Datad.)	44,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95
Lost Patrol	a.A.
Manchester United	64,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North Sea Inferno	39,95
North & South	64,95
Operation Thunderbolt	64,95
P 47-Thunderbolt	64,95
Pinball Magic*	64,95
Pipe Mania	a.A.
Player Manager	a.A.
Rainbow Islands	64,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Scramble Spirits	49,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	79,95
Space Harrier II	54,95
Star Flight	66,95
Star Trek V-Final Frontier*	69,95
Super Cars	49,95
TV Sports Basketball	79,95
Their finest hour	a.A.
Tower of Babel	66,95
X-Copy II incl. Hardware	64,95
X-Out	54,95

Atari ST

	DM Preis
Black Tiger	54,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Bodo Illgner's Super Soccer	69,95
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	64,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Democles*	66,95
Double Dragon 2	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakkhen	69,95
Dynamic Debugger*	66,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
European Space Sim.	79,95
F29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Future Wars (Deutsch)	64,95
Ghostbusters II	64,95
Great Courts	69,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Infestation	66,95
Iron Lord	69,95
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95

Leisure Suit Larry 3	a.A.
Lost Patrol	a.A.
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North Sea Inferno	39,95
North & South	66,95
Omega	74,95
Operation Thunderbolt	54,95
P 47 Thunderbolt	66,95
Pinball Magic*	49,95
Pipe Mania	a.A.
Player Manager	49,95
Rainbow Islands	54,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Sim City (Deutsch)*	79,95
Space Ace	99,00
Super Cars	54,95
Super Wonder Boy	49,95
TV Sports Football	69,95
Their finest hour	a.A.
Tower of Babel	66,95
Ultima V	74,95
Wayne Gretzky Hockey	69,95
X-Out	54,95

Commodore 64/128

	DM Kass.	Disk.
Black Tiger	29,95	39,95
Blue Angels		49,95
Bodo Illgner's S. Soccer	29,95	42,95
Cabal	29,95	42,95
Chambers of Shaolin	29,95	42,95
Champions of Krynn	Auf Anfrage!	
Double Dragon 2	29,95	42,95
Dragon Wars		44,95
Fighter Bomber	39,95	54,95
Ghostbusters II	29,95	39,95
Great Courts	42,95	54,95
Hard Drivin'	29,95	39,95
Iron Lord*	44,95	49,95
Knights of Legend		54,95
Maniac Mansion (Deutsch)		54,96
North Sea Inferno		29,95
Omega		59,95
Operation Thunderbolt	29,95	42,95
P-47 Thunderbolt	29,95	42,95
Pipe Mania	Auf Anfrage!	
Player Manager	Auf Anfrage!	
Rainbow Islands	29,95	39,95
Sim City (Deutsch)		49,95
Star Flight		42,95
Tangled Tales		54,95
X-Out	34,95	42,95

IBM & Kompatible

	DM Preis
Austerlitz	69,95
Blood Money	64,95
Champions of Krynn	a.A.
Codename: Iceman	a.A.
Conqueror	69,95
Die Hard	66,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
Fighter Bomber	84,95
Flight Simulator 4.0 dt.	144,00
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	64,95
Hero's Quest	109,00
Indianapolis 500	69,95
Leisure Suit Larry 3	109,00
Maniac Mansion dt.	69,95
Midwinter*	a.A.
North & South	69,95
Omega	74.95
Samurai	74.95
Sim City (Deutsch)	79,95
Star Flight 2	69,95
Star Trek V - Final Frontier	74,95
Tank	79.95
The Colonel's Bequest	109,00
Their finest hour	74,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Wir führen auch SEGA und 

Bitte Preisliste anfordern.

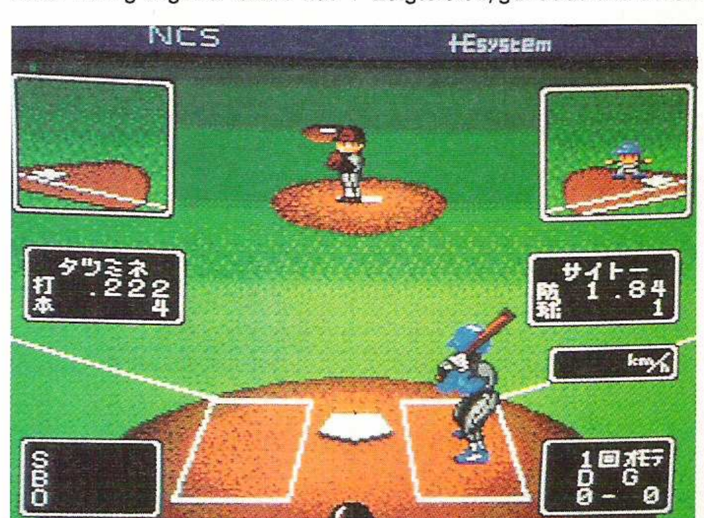
Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. (028 71) 18 30 88



ALLER „guten“ Dinge sind drei!

Programm: Rom Rom Stadium, **System:** PC-Engine (CD-ROM), **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** 60.

... so will es jedenfalls das Sprichwort. Im Falle **ROM ROM STADIUM** vom japanischen Hersteller **NCS** verkehrt sich allerdings die altbekannte Regel ins krasse Gegenteil. Während nämlich die ersten beiden Baseballsimulationen für die PC-Engine, *Power League Baseball I+II*, wahrhaft brillant ausfielen, ging bei ROM ROM STADIUM eben so ziemlich alles in die Hose, zumal noch dieses Baseballspielchen für das CD-ROM zurechtgeschustert wurde.
Vom Aufbau her gleicht ROM ROM STADIUM den oben genannten Baseballspielchen, wenn das Programm an sich auch komplett in Japanisch gehalten wurde, so daß die einzelnen Optionen anfangs quasi nur erraten werden können. Mit einiger „Spielpraxis“, sprich: nach ausgiebiger Anwendung der Try-&-Error-Methode dürften jedoch die letzten Sprachbarrieren überwunden sein. Neben dem Zweikampf gegen ein menschliches Wesen steht es dem Spieler ebenso offen, den willigen Computer zu einem Baseballduell herauszufordern oder gar den Demo-Mode zu aktivieren. Des weiteren bietet ROM ROM STADIUM einen kompletten Liga-Modus, in dem Ihr in altbekannter Weise einen Klub unter Eure Fittiche nehmen könnt, um mit ihm letztendlich die Japanischen Baseballmeisterschaften zu erringen.
Eure Division setzt sich übrigens aus zwölf verschiedenen Teams zusammen, wodurch die Vorrunde (immerhin elf Spiele) ein wenig ausarten dürfte. Möglicherweise kommt es im Anschluß daran sogar noch zu einem Play-off-Finale, doch konnte ich verständlicherweise aus zeitlichen Gründen derartigen Fragen nicht nachgehen. Natürlich besteht die Möglichkeit, mittels Paßwörtern, die nach jedem Spiel auf dem Screen erscheinen, ein abgebrochenes Spiel im Liga-Modus jederzeit fortzusetzen. Zu guter Letzt lassen sich noch die einzelnen Mannschaften in bezug auf die Mannschaftsaufstellung editieren.
Kenner der „PC-Engine-Baseballszene“ haben mit Sicherheit längst gemerkt, daß NCS in ROM ROM STADIUM nur äußerst wenig eigene Ideen hat einfließen lassen, sondern vielmehr „ganz“ kräftig beim Konkurrenten *Hudson Soft* abschaute. Doch derart plagiathafte Spiele soll es bekanntlich nicht nur in Japan geben. Wesentlich gravierender auf das fertige Produkt wirkte sich dagegen die schlichtweg mangelhafte Programmierung aus, die nun wirklich keinerlei Ähnlichkeiten mehr zu *Power League Baseball I+II* zeigt. Bestes Beispiel für diese Behauptung dürfte der völlig mißratene Komplex Grafik-Animation sein. Zwar wartet ROM ROM STADIUM mit sage und schreibe vier diversen Baseballarenen auf, doch machten die Stadien allesamt einen so langweiligen Eindruck, daß mir trotz unterschiedlicher Gestaltung innerhalb kürzester Zeit die Lust am Spielen verging. Einheitsrasen, Einheitspublikum, Einheits ... einfach alles, was das Herz begehrt. Im Vergleich zum Scrolling (das „k“ sagt hoffentlich schon alles) könnte man aber fast schon wieder mit der Spielgrafik „kollaborieren“. Zeitweise stoppt das Scrolling nämlich für Bruchteile von Sekunden, wodurch das Ruckeln nur noch verstärkt wird.
Die Aufmachung der Spieler zeigte sich, genauso wie deren Animation, von einer ganz, ganz üblen Seite. Selten habe ich solch winzige Sprites zu Gesicht bekommen, wie sie eben ROM ROM STADIUM an den Tag legt. Kein Wunder also, daß die Pixelanhäufungen aufgrund der „Größe“ keinerlei Detailschärfe, geschweige denn baseballtypische Bewegungen aufweisen. Lediglich einige digitalisierte Soundeffekte lokkern die ganze Chose auf, doch bedarf es bekanntlich keiner großen Anstrengung, Samples auf CD zu bringen. Bei der Sprachausgabe (oho!) haben sich die Programmierer scheinbar nationalbewußt gezeigt, denn ein „gewisser“ japanischer Akzent ist bei den Worten des Schiris (immerhin in Englisch) nicht zu überhören. So verkündet die Compu-Stimme das freudige Ereignis eines Homeruns in kurzer und abgehackter Form, während er bei anderen Worten wie Strike, Foul oder Change gar den ersten Buchstaben verschluckt. Nennenswert sind noch einige grafische „Leckerbissen“ zwischen den Innings, in denen ein japanisches Mädchen gewissermaßen den Pausenclown spielt. So hatte die kleine Göre (hat wohl geahnt, in was für einer Sache ...) oft schon den Harikiri-Dolch zum letzten Stoß angesetzt.



Von Technik keine Spur: ROM-ROM STADIUM für die Engine

Von der spielerischen Seite her ist es ähnlich hoffnungslos um ROM ROM STADIUM bestellt. Die Steuerung wie auch die Spielperspektiven und Anzeigen wurden kurzerhand von *Power League Baseball II* kopiert, so daß wenigstens etwas Brauchbares hätte herauskommen sollen. Unglücklicherweise haben die Jungs von NCS jedoch einige Details vergessen, wohlgemerkt mit schrecklichen Folgen für den Spielablauf. So macht der fehlende Übersichtsradar für das komplette (!) Feld ein Spielen im Outfield praktisch unmöglich. Gleiches gilt für das Infield, in dem atypisch beschleunigende Bälle das Ganze zu einem Glücksspiel werden lassen. Zudem ist das Handling der eigenen Spieler schlichtweg katastrophal. Insbesondere die Steuerung des Batters läßt zu wünschen übrig, wodurch das Spiel viel von seinem eigentlichen Schwung verliert. ROM ROM STADIUM erscheint glücklicherweise nur als CD ROM-Fassung, wodurch wohl nur die wenigsten unter Euch in den „Genuß“ dieses PC-Engine-Schrottes kommen könnten.

Torsten Blum

Animation	3
Sound	6
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	1



Programm: Battle Out Run, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 Steine, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Virgin, Hamburg.

Sehr geehrte Damen und Herren, wir freuen uns sehr, Ihnen heute über das Spiel **BATTLE OUT RUN** des Softwarehauses **SEGA** berichten zu können! Als Testfahrer stellte sich diesmal **Herr Klaus Segel** persönlich zur Verfügung.

So, jetzt aber Schluß mit dem Quatsch! Also, Klausi und ich haben das Game wirklich zusammen getestet und konnten uns kaum mehr davon losreißen! Klaus am Steuer, ich daneben, mit Zettel und Kuli bewaffnet. Natürlich saß ich nicht nur daneben, um mitzuschreiben, sondern auch um Klaus ordentlich anzufeuern.

Kläuschen, der sonst mit Amischlitten durch die Gegend schaukelt, kam ganz schön auf Touren. Aber von Anfang an: Zuerst mal muß man sich eine Strecke aussuchen, auf der man gern rumdüsen will. Da hat man echt einiges an Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Das reicht von Miami, New York, San Francisco über Chicago, Washington bis hin nach Los Angeles. Für jede dieser Metropolen existieren eigene Backgrounds mit den Wahrzeichen der jeweiligen Stadt; so beispielsweise für Miami Strand und Meer, in San Francisco glänzt die Golden Gate (in Sega-Rot) im Hintergrund. Hat man sich dann für eine Strecke entschieden, erscheint ein Foto mit dem Typ drauf, den man jagen soll. Das läuft ähnlich ab wie 'ne Kopfgeldjagd. Denn gleich neben dem Bildchen (mit dem fiesen Typ) steht geschrieben, wieviel Dollars man kassiert, wenn man es fertigbringt, den Kerl zu schnappen.

Tja, und dann kann's schon fast losgehen. Man muß jetzt nur noch im Radio den Sender einstellen, dem man gern lauschen möchte. Das ist meiner Meinung nach echt der totale Luxus! Es werden nämlich tatsächlich, je nachdem, welchen Sender man einstellt (vier stehen zur Auswahl), verschiedene Sounds gespielt.

Nun kann man aber wirklich endlich starten! Und zwar muß man zuerst eine Teilstrecke fahren, an deren Ende ein Lastwagen wartet (steht „COME IN" drauf), in den man reinfahren muß. Je weniger Zeit man für den ersten Streckenabschnitt verbraucht hat (150 Sekunden stehen zur Verfügung), um so mehr hat man im zweiten zur Verfügung. Nach Beenden des ersten Teils kann man jedoch erst mal einkaufen gehen. Nun nämlich kann man alles mögliche Zubehör kaufen. Auf jeden Fall würde ich dazu raten, Nitro zu besorgen, denn damit hat die Karre (ist übrigens 'n Ferrari) erst richtig Feuer!

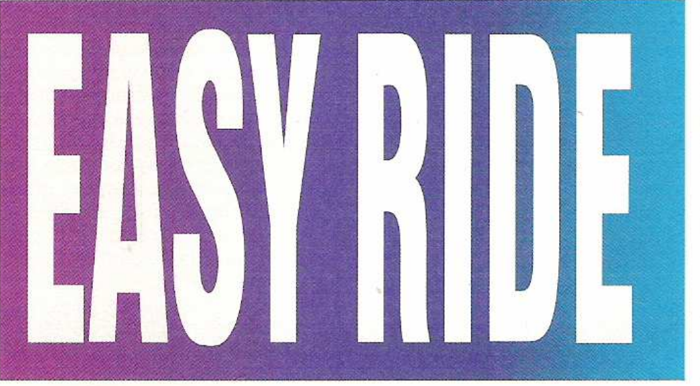
Gut getunt, macht man sich dann auf Verbrecherjagd. Um den Fiesling zu schnappen, muß man allerdings erst mal 'ne Weile fahren – und das natürlich so schnell wie möglich! Aber so einfach ist das gar nicht, denn erstens sind da noch einige andere Autos auf der Bahn (dreispurig), deren Fahrer anscheinend alle den Führerschein im Automaten gezogen haben – und außerdem stehen Schilder am Fahrbahnrand, die man rammen könnte, wenn man mal von der Straße abkommt. Über Sprungschanzen kann man einfach drüber springen, ist klar! Zu allem Überfluß waren aber auch noch Umweltverschmutzer am Werk, die jede Menge Öl auf die Bahn geschüttet haben. Wenn man auf eine dieser Ölpfützen fährt, ist der Wagen natürlich erst mal „out of control"! Also aufpassen, die Zeit, die man bei solchen „Ausrutschern" verliert, könnte am Schluß fehlen. Wenn man dann ungefähr die Hälfte der Strecke hinter sich gebracht hat – vorausgesetzt man hat's einigermaßen drauf mit Autofahren – taucht endlich das feindliche Geschoß auf. Oben am Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige, der man die Energie des Gegners, die verbleibende Zeit und die Nitrovorräte entnehmen kann. Jetzt gilt es, dem Schurken so oft gegen die Karre zu dotzen, bis ihm die Luft ausgeht.

Hat man's dann vollbracht, kann man natürlich erst mal lang den versprochenen Schotter abgreifen.

Alle Strecken (siehe oben) sind numeriert. Je höher die Zahl des angewählten Platzes ist, desto schwieriger wird's auch. Dazu muß ich allerdings noch bemerken, daß sich auch die Kohle je nach Schwierigkeitsgrad verringert oder erhöht.

Fazit: Für den Sega Master wirklich ein ausgezeichnetes Rennspiel, das nach Torstens Meinung beinahe schon hitverdächtig ist. Acht verschiedene Orte, die alle ganz ansehnliche Backgrounds vorzuweisen haben. Einzig die FX könnten wohl ein bißchen besser sein. Motorengeräusche beispielsweise hört man nur, wenn man beschleunigt oder ein anderes Auto überholt. Die Steuerung funktioniert geradezu exzellent, was man nicht gerade von jedem Rennspiel behaupten kann. Nicht nur nach Cruisers (Klaus') Meinung ist das Produkt der Firma SEGA vom Feinsten. Und auch mir hat's riesigen Spaß gemacht! Probiert's doch auch einfach mal aus, ist bestimmt 'ne gute Sache. Wenn's Euch doch nicht gefällt, dürft Ihr Euch selbstverständlich auch bei mir beschweren!

Sandra Alter



Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Die Straßen vor Manhattan sollen so frei sein? Kaum zu glauben, aber bei BATTLE OUT RUN ist eben vieles möglich!



RAMBO INFERNOST

Programm: Red Alert, **System:** PC-Engine mit CD-ROM, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sin Nihon Laser Soft, Japan, **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Einfach herrlich, diese japanischen Zeichentrickfilme! Man versteht kein Wort, doch jeder Satz klingt düster geheimnisvoll und paßt zu den ernst dreinblickenden Typen auf dem Screen, die von den Japsen immer nach dem Kindchenschema (große Augen, kleine Nasen, etc.) gezeichnet werden. Besonders beliebt sind Cartoon-Vorspänne bei der PC-Engine, wenn die Games auf 'ner CD erscheinen, denn dann kann man die hohe Speicherkapazität und Ladegeschwindigkeit ausnutzen. Die Story von **RED ALERT** habe ich aber trotz aufwendigem Vorspann nur zur Hälfte gschnallt. Irgendwie werden da ein paar Soldaten im Dschungel niedergemäht, und ein paar Daheimgebliebene schicken einen tollen Einzelkämpfer los – nämlich mich. Die Handlung dieses neuesten **Werkes aus dem Hause LASER SOFT**, das schon so seltsame Werke wie *Super Albatross,* verbrochen hat, versteht man jedoch schnell. Der Einzelkämpfer muß Guerillanester ausheben, sibirische Winterlandschaften niedermähen, Straßen (un?)sicher machen und dergleichen mehr. Die Szenerie wird aus einer leichten 3D-Perspektive betrachtet, wobei der Screen willig in alle Richtungen scrollt – flüssig, versteht sich.



Ratatatazong, weg ist...

Als Gegner treten unzählige Soldaten auf den Plan, deren Geschosse recht langsam, aber trotzdem gefährlich über den Screen schleichen. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch angemessen, zumal der Held seine Standardwumme durch neue Waffen und ein paar Extras ergänzen kann. So gibt es für das Erreichen bestimmter Punktezahlen eine Beförderung (mit Angabe des neuen Ranges!), die sich durch den Neuerwerb einer leistungsfähigeren Knarre bemerkbar macht. Mit dem zweiten Feuerknopf kann eine der fünf auffindbaren Extrawaffen (Drohne, Flammenwerfer, Zielsuchrakete, Wurfsterne und Handgranaten) abgeschossen werden, die in kniffligen Situationen nicht zu verachten sind. Allerdings hatte ich beim Test den Eindruck, daß das Spiel im Laufe der Levels (es sollen über 30 sein!) immer einfacher wird. Eine unendliche Continue-Funktion mit gehaltener Punktezahl ermöglicht Euch ab der Beförderung zum General nämlich eine praktische Streuwumme, die so ziemlich alle Probleme beseitigt. Haarig sind nur das Zeitlimit in den „Camp-Levels" (Gefangene o.ä. müssen gesucht werden) und die diversen Endgegner. Als Belohnung für das lange Ausharren am Feuerknopf wird nach einigen Levels der Zeichentrickfilm weitergeführt, der Eure Erfolge „verarbeitet". Wirklich unterhaltsam!

Rambo-Spiele in der Art von RED ALERT gibt's natürlich viele, und natürlich braucht man sie nicht zu mögen. Wer sich an der Handlung nicht stört und die verblutenden Soldaten nur für einen geschmacklosen Grafikgag hält, dem wird RED ALERT viel Spaß machen. Denn eines steht fest: Das Spiel bietet abwechslungsreiche Actionkost für vorsichtige Strategiefans und gewandte Fingerakrobaten. Und die Story ist ebenfalls nicht zu verachten. Schaut's Euch mal an!

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/leistung	**9**

Mit heißer Nocke ausgezockt



Programm: R.C. Grand Prix, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 67.

Motorsportler, staubt Euer Master-System ab für eine heiße Rennsportdisziplin. Sicherlich wäre die ein oder andere Petit-, Lauda- oder Röhrl-Mütze angesichts der Regeln dieser Kunst etwas in die Höhe gegangen, dennoch: Funz macht **R.C. GRAND PRIX** allemal. Ohne Fleiß keine Power, so die Devise beim neuen **SEGA**-Game, welches die gute alte Acht-Bit-Konsole mal wieder ernsthaft beanspruchen kann. Nicht nur, daß man hier um die dicken Scheine heizen muß, nein, bei R.C. GRAND PRIX muß man die sauer verdiente „Kohle" sofort ins eigene Gefährt investieren, denn nur gegen Cash kann man den Store anfahren, um seine Karre leistungsgerecht aufzumotzen.

Ein heißgemachtes Aggregat kostet schon seine 190 Dollar, ein brauchbares Getriebe gut und gerne 180, und die muß man erst einmal verdienen. Im Endeffekt entscheidet das Tuning Segas Grand Prix, mehr Leistung, mehr Power, klar? Der Fahrer auf dem letzten Rang geht leer aus, startet also, wenn überhaupt noch, ungetunt in die nächste Runde.

Schnell zu erkennen: R.C. GRAND PRIX bedeutet Autorennen pur, erfordert Fingerfertigkeit vom User und enorme Toleranz, was Spielregeln und Disziplin anbelangt. Letzteres haben die Programmierer verschwindend klein geschrieben, nur ein disziplinloser Fahrer ist ein guter Fahrer, erlaubt ist alles: rempeln, schieben, abdrängeln, nur die Brocken fliegen nicht so richtig. Nun, stattdessen wird der User mit dem „master-systematischen" (oder: -symptomatischen) Flackern der vier Autosprites entschädigt, wenn sie sich allesamt auf der Bildfläche tummeln.

Zu den Features: ein bis vier Bewerber können sich ins Rennen eintragen. Unbedingt empfehlenswert: macht Euch mit der Steuerung in einer Proberunde intensiv vertraut, es sei denn, Ihr habt einschlägige Erfahrungen mit *Super Sprint* von *Activision*. Bedingt empfehlenswert: vorrausschauendes oder vorsichtiges Fahren bringt nicht viel. Rowdietum ist angesagt. Geht ordentlich in die Vollen, für diesen Bleifuß gibt's keine 'Punkte', „wenn Sie wissen, was ich meine". Nicht empfehlenswert: wer der Meinung ist, ordentlich Cash beiseite legen zu können, der irrt. Fahrerisches Know-How ist eine Sache, Tuning die andere, und die ist schon immer kostenintensiv gewesen.

Die Grafik ist und bleibt auch hier wieder das, was man eben vom Master-System gewöhnt ist. Die Sprites sind nicht gerade die größten, die Kollisionsabfrage sehr großzügig, so daß Ihr bei 'nem lockeren Rempler schon mal mit der „Schnauze" unter den Wagen des Mitstreiters gelangen könnt.

Überrascht hat mich das relativ flüssige Scrolling. Gegenüber *Super Sprint* ein großer Schritt nach vorn, denn hier muß man sogar völlig auf das Scrolling verzichten. Der Sound bereitet den 16bit-verwöhnten Ohren nicht gerade überaus großen Hörgenuß, ich sage mal: mäßig.

R.C. GRAND PRIX macht trotz Acht-Bit-Eigenschaften enormen Spaß, gerade, weil es hier drunter und drüber geht, weil man was für seinen Erfolg (oder auch Mißerfolg) tun kann. Wer schon im Besitz der „Oldie-Konsole" von SEGA ist, sollte wirklich die Spinnweben entfernen und aufs Gas treten ... bis zur vollen Hysterie.

Matthias Siegk

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

DER KNALL IM ALL

Programm: Battle Ace, **System:** Super Grafx, **Preis:** wird zusammen mit der Super Grafx für 749 Mark geliefert, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS, München.

Ganz schön schwindelig kann einem da werden! Ich bin eigentlich im Moment noch gar nicht in der Lage, irgendwas über das neue Game von **HUDSON SOFT** zu schreiben. Bei **BATTLE ACE** geht's nämlich rund ohne Ende – und das könnt Ihr wörtlich nehmen. Da dreht sich alles, Loopings sind im Preis inbegriffen. Das erste Spiel war wie Achterbahn fahren, 'ne echt grelle Abfahrt, oder vielleicht müßte ich eher sagen: ein greller Abflug.

Ich hatte schon beim Start so'n komisches Gefühl im Bauch. Man fliegt durch so eine Art Tunnel, um auf die richtige Geschwindigkeit zu kommen, dann öffnet sich eine Luke, und alles ist für einen Moment lang gleißend hell. Man schaut aus dem Cockpit heraus, und sieht unter sich die Oberfläche eines Planeten und über sich den Himmel. Vorn in der Scheibe des Cockpits befindet sich ein Fadenkreuz. Am unteren Bildschirmrand sind die Armaturen vorzufinden: Ein Radargerät, die Scoreanzeige und jede Menge Schnickschnack.

Missiles und normale Schüsse stehen in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung. Die Missiles feuert man mit Knopf II ab. Feuerbutton I bewirkt 'ne ordentliche Salve aus der „normalen" Wumme. Hat man dann alles abgecheckt, was man braucht, um zu fliegen und sich zu verteidigen, geht's auch schon gleich ganz schön heiß her! Da kommen ganze Heerscharen von vorn und hinten, die geradezu darum betteln, abgeschossen zu werden. Allerdings sind nicht alle so harmlos: manche schießen mit total fiesen Raketen. Wird man getroffen, sieht das sehr realistisch aus: Es gibt einen Riesen-Crash, im Cockpit fängt irgendwas an zu hupen, alles verfärbt sich rot, die Maschine turtelt zu Boden – dann eine Explosion, und der Tod ist durchgestanden. Das erstemal fand ich das ja noch ganz toll, aber mit der Zeit wird es ganz schön nervig, denn es dauert jedesmal Ewigkeiten, bis man neu beginnen kann.

Drei Leben hat man insgesamt, und bei 20000 Points gibt's noch eins dazu. Wenn man innerhalb eines Spiels neu beginnt, wird man ein kleines Stück zurückversetzt und kann dann weiterspielen. Erst wenn man die drei Leben verwirkt hat, geht's wieder von vorn los.

Fazit: BATTLE ACE ist zwar ein gutes Actiongame, doch es könnte der Vorgänger (oder vielleicht eine Beta-Version) von *Afterburner* sein. Grafisch ist das Game durchaus zu gebrauchen. Die Grafiken sind gut gezeichnet, und die Zoom-Effekte kommen auch gut rüber, auf die Dauer wird das Ganze leider etwas langweilig.

Was übrig bleibt, ist ein Spiel, das einer PC-Engine-Supergrafx – meines Erachtens – nicht würdig ist. Auf einem Gerät mit solchen Hardwarevoraussetzungen hoffe ich auf bessere Games, die auch demnächst kommen werden, wenn man den Ankündigungen Glauben schenken darf. Wir halten Euch auf dem laufenden. Versprochen ist versprochen.

Sat/Top

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**i. Lief.**



Die Super Grafx macht ihrem Namen noch nicht alle Ehre!

INTERNATIONAL  **SOFTWARE KÖLN**

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

Austerlitz	69,90
Blockout dt.	69,90
Borodino	79,90
Börsenfieber dt. Vers.	79,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Batman the Movie dt. Vers.	**64,90**
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Conqueror dt.	69,90
Chicago 90 dt.	**69,90**
Caos Strike back *	64,90
Cabal dt.	a.A.
Chinese Karate dt.	**54,90**
Cosmo Ranger dt.	**54,90**
Chase H. Q. dt.*	**69,90**
Clown o Mania dt.	**54,90**
Das Haus dt. Version	**54,90**
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Dragon Wars	**69,90**
Drakkhen dt. Version	79,90
Dungeon Quest dt	69,90
European Space Sim*	**79,90**
Elite dt.	**69,90**
Fighter Bomber dt.	**75,90**
Full metall planet	**69,90**
F-29 Retalitator dt. Vers.	64,90
F-16 Falcon Missionsdiskette	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Fugger dt.	**53,90**
Great Courts dt.	69,90
Ghostbuster II dt.	69,90
Gunship dt.	68,90
Hard Driving dt.	54,90
Hillsfar	69,90
Ind. Jones Adventure dt.	69,90
Jumping Jack dt. Version*	**a.A.**
It's came from the desert dt.	79,90
Kaiser dt.*	99,90
Kick off dt.	44,90
Kult dt.	**54,90**
Kreuz As "Poker"	29,90
Keef the Thief	69,90
Leisure Suit Larry II	89,90
Legend of Feargail dt.*	a.A.
My funny Maze dt.	**39,90**
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90
Midwinter	a.A.
Minos dt.	54,90
Magic Johnson 'Basketball*	69,90
Manchaster United	69,90
North & South dt.	**64,90**
Operation Thunderbold dt.	64,90
Oliver dt.*	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Player Manager dt.	54,90
Pirates dt.*	68,90
Pharao dt.	69,90
Populous dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Rings of Medusa dt.	**69,90**
Rainbow Island dt.	54,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
SIDMON dt. (Musikpro.)	**69,90**
Sim City auch 512 KB dt.	79,90
Stunt Car Racer dt.	64,90
Starflight dt.	69,90
Toobin dt.	**54,90**
Their finest hour*	a.A.
Twin World dt.	69,90
Turn it dt.	54,90
TV Sports Basketball dt.*	75,90
Turbo Outrun dt.	64,90
Space Ace dt.	99,90
Space Quest III	79,90
The Hounds of Shadow	69,90
The Untouchables dt.	**69,90**
Ultima V*	a.A.
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
X-Out dt.	54,90
Xenon 2 dt.	64,90
Zak Mc Kracken dt.	69,90

ATARI ST

Austerlitz	69,90
Börsenfieber dt. Version	79,90
Batman the Movie dt. Version	**79,90**
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Conqueror dt.	69,90
Chicago 90 dt.	**69,90**
Chaos Strikes Back*	64,90
Cabal dt.	a.A.
Chinese Karate dt.	**54,90**
Cosmo Ranger dt.	**54,90**
Chase H. Q. dt.*	**69,90**
Clown o Mania dt.	**54,90**
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Das Haus dt. Version	49,90
Drakkhen dt. Vers.	79,90
Das Magazin dt. Version	49,90
European Space Sim. dt.	**79,90**
Fighter Bomber dt.	75,90
Full metal planet dt.	**69,90**
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missiondisk dt.	54,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	64,90
Fugger dt.	**53,90**
Great Courts	69,90
Ghostbusters II dt.	59,90
Gunship	68,90
Hard Driving dt.	**54,90**
Hillsfar dt.	64,90
Indiana Jones Adv. dt.	69,90
Kaiser dt.	99,90
Kult dt.	**54,90**
Kick of dt.	44,90
Leisure Suit Larry II	89,90
Legend of Feargail dt.*	a.A.
Manchester United	54,90
Midwinter	a.A.
Minos dt.	**54,90**
North & South dt.	**64,90**
Operation Thunderbold dt.*	69,90
Oliver dt.	**69,90**
Oil Imperium, dt.	54,90
Player Manager dt.	54,90
Pirates dt.	64,90
Populous dt.	69,90
P 47 Thunderbolt dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Rings of Medusa dt.	**69,90**
Rainbow Island dt.	49,90
Sim City 512 KB dt. Vers.*	**79,90**
Space Ace dt.	99,90
Soccer Manager plus dt.	**39,90**
Their finest hour*	**a.A.**
Toobin dt.	**54,90**
TV Sports Football dt.	69,90
TV Sports Basketball dt.*	75,90
The Untouchabels dt.	**54,90**
Ultima V *	69,90
Xenon II dt.	64,90
X-Out dt.	54,90
Zak Mac Kracken dt.	69,90

Die fettgedruckten Spiele sind im Vertrieb Bomico. Alle Spiele mit deutscher Anleitung



MS-DOS **5,25"**

Carrier Command dt.**	69,90
Conqueror dt.	79,90
Curse of the azure Bonds**	74,90
Das Haus dt.	54,90
Das Magazin dt.	54,90
European Space Sim.*	**119,90**
F-15 Strike Eagle II**	84,90
Fighter Bomber	84,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	89,90
Flugsimulator IV**	139,90
Great Courts dt.**	69,90
Kult dt.**	**54,90**
Kings Quest IV**	79,90
Leisure Suit Larry III**	99,90
Night of Legend	79,90
North & South dt. **	**64,90**
Microprose Soccer dt.	69,90
M-1 Tank Platoon**	89,90
Hole in one**	**79,90**
Hard Driving dt. Vers.**	**69,90**
Hero Quest**	109,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Populous dt.*	69,90
Indianapolis 500 dt.**	69,90
Indiana Jones Adv. dt. **	79,90
U.F.O.**	94,90
Startreck V dt.**	79,90
Space Quest III	79,90
Sim City dt. Vers.	**79,90**
Silpheed	79,90
Their finest Hour	79,90
The Kristal dt.**	74,90
Tank	89,90
Ultima V**	69,90
Yuppies Revenge dt.**	69,90
Zak Mac Kracken dt.**	69,90

(** auch 3.5" lieferbar)

688 Attack Sub**	69,90
Bundesliga Manager dt.**	69,90

C-64

Batman the Movie dt.	**37,90**
Bodo Illgner Soccer dt.	38,90
Bobo dt.	**37,90**
Battle Chess dt.	39,90
Curse of the azure Bonds	64,90
Carrier Command dt.	45,90
Cambers of Chaloin	39,90
Das Magazin dt.	37,90
Double Dragon II dt.	39,90
Hard Driving dt.	**37,90**
Hostages dt. Vers.	**37,90**
Iron Lord dt.	45,90
Ferrari Formula one dt.	37,90
Fighter Bomber dt. Version	49,90
Ghostbusters II dt.	37,90
Great Courts Tennis dt.	47,90
Night of Legend	47,90
No dt.	**49,90**
Operation Thunderbolt	37,90
Oil Imperium dt.	37,90
Rainbow Island dt.	37,90
Sim City dt. Vers.	54,90
Starflight dt.	38,90
Super Wonderboy	37,90
The Champ dt.	**37,90**
Toobin dt.	**37,90**
The Untouchables dt.	**38,90**
Zak Mc Kracken dt.	49,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
- Mo.- Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
Hotline I: **02 21 / 60 44 93**, **Hotline II: 02 21 / 60 44 96**, Telefax: **02 21 / 60 90 03**
Besonderer Servie: VPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

Die ASM-Umfrage

Hier kommen Eure Ergebnisse! Auch dieses Jahr wieder mußten die am kürzesten in der Redaktion beschäftigten „Vollis" und „Reddis" dran glauben, denn an ihnen war es, die ASM-Jahresumfrage 1989 auszuwerten. Also stellten wir den Guten die kübelweise eingegangenen Auswertungsbögen, die vielen Karten und Briefe warmherzig vor die Füße, wünschten viel Vergnügen und machten uns irgendwie dünne. Am Abend desselben Tages lag, nach schweißtreibender Arbeit, das eigentlich nicht sonderlich erstaunliche Ergebnis vor. Was bleibt also großartig, als das Ergebnis und auch die Preise weiterzuleiten. Zu gewinnen gab es 3 CD-Player und zehn Gratis-Jahresabos der ASM. Die dreizehn Gewinner finden ihre Namen auf der nächsten Seite wieder. Herzlichen Glückwunsch! Aber jetzt geht's endlich los! Mit Spannung erwartet, berühmt und geliebt, geachtet, gefürchtet und endgültig. Hier kommt Eure Auswertung des Jahres 1989:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsgemäß das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1989!

1. Populous
2. Indiana Jones III (Adv.)
3. Leisure Suit Larry III

2 Bestes Action-Programm 1989

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

1. Xenon II
2. Cabal
3. Blood Money

3 Schlechtestes Action-Programm 1989

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Käschen rechts, oder bringen Sie's zu Papier!

1. Batman the Movie
2. Tom + Jarry II
3. Altered Beast

4 Bestes Adventure 1989

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihn 1989 am besten gefallen?

1. Indiana Jones III (Adv.)
2. Leisure Suit Larry III
3. Zak McKracken

5 Schlechtestes Adventure 1989

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

1. Stadt der Löwen
2. Manhunter N.Y.
3. Time

6 Bestes Sportprogramm 1989

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1989!

1. Kick off
2. Great Courts
3. Summer Edition

7 Schlechtestes Sportprogramm 1989

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark" zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1989 an meisten enttäuscht?

1. Fighting Soccer
2. Kick off
3. Kenny Dalglish Soccer

Die ASM-Umfrage

1. Populous
2. Sim City
3. Oil Imperium

1. Oil Imperium
2. Waterloo
3. Conflict Europe

1. Rainbow Arts/Lucasfilm Games
2. Sierra On-Line, Electronic Arts
3. Ocean

1. Gremlin Graphics
2. Magic Bytes
3. Kingsoft

1. Joysoft
2. Bomico
3. Funtastic

1. Amiga
2. Atari ST
3. Commodore 64

1. Tom & Jerry II
2. Batman the Movie
3. Altered Beast

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1989 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1989 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1989 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen, französischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1989!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beeinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Und hier kommen sie, die glücklichen, glücklichen Gewinner dieses Spektakels, dieser Show der Millionen. Auffi!

Zuerst kommen die drei Hauptpreise, die CD-Player:
Je eine Einheit CD-Player geht an:
Michael Gisiger, CH-4500 Solothurn
Bernd Behl, 8706 Höchstberg
Robert Vargason, A-1100 Wien

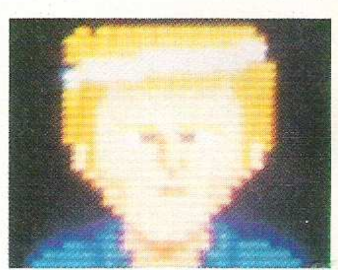
Und jeweils ein Jahresabonnement haben gewonnen:

Hans-Jürgen Ries, 6115 Münster, Normann Plaster, 2907 Ahlhorn, Andi Buchholz, 1000 Berlin, Thomas Steinberg, 2000 Hamburg, Martin Anielski, 5000 Köln, Rudolf Haase, 8352 Grafenau, Christoph Schäfer, 6683 Spiesen-Elversberg, Daniel Kirchert, 8137 Berg, Jürgen Beck, 8412 Burglengenfeld, Stefan Hoba, 7407 Rottenburg


Steffi Graf


Monica Chang

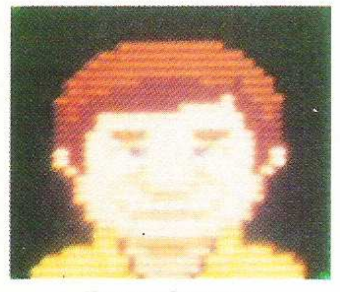

Gabriela Sabatini

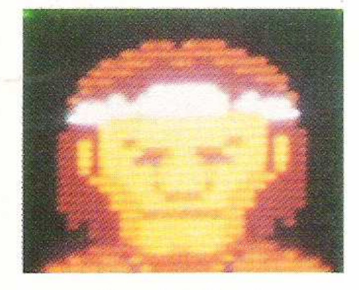

Stefan Edberg

Pam Shriver


Henri Leconte


„Charly" Steeb


Jimmy Connors


Yannick Noah

HOW TOPLAY (PC-ENGINE-) TENNIS?

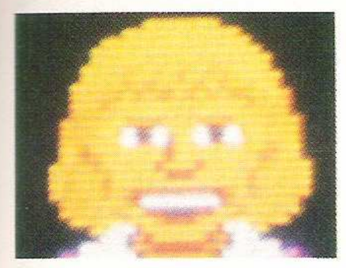
Montagmorgen, neun Uhr. Ein mittlerweile alltägliches Drama nimmt in den heimischen Verlagsgefilden erneut seinen unheilvollen Lauf. Die beiden Herren Frank Brall und Ottfried Schmidt, ihres Zeichens notorische Spieler, tragen nämlich just in diesem Moment ihre morgendliche Tennisfehde aus, ein ritueller „Schaukampf", dem die restlichen Redaktionsmitglieder eher kopfschüttelnd gegenüberstehen. Bevor jedoch Otti Franks tägliche Niederlage zum was-weiß-ich-wievielten-Male besiegelt, und sich dieser entnervt durch die Haare streichen wird, schneit auch schon Monsieur le Præsident (gemeint ist „Herr Grähdäh") in den Saale, setzt dem munteren Treiben ein Ende ...

Die negativen Langzeitfolgen des Mega-Hits **WORLD COURT TENNIS** (siehe ASM 3/89, Seite 6) wird der geneigte Leser nach Lektüre der Einleitung und Studium der oben geschilderten „Problemfälle" sicherlich erkannt haben, wobei aber noch anzumerken wäre, daß es sich hierbei um keine Einzelfälle handeln dürfte. Kurzum: diese ASM-Playing-Tips seien all denen gewidmet, die sich genauso wenig wie ich von diesem PC-Engine-Game losreißen können. Doch genug der langen Worte, stürzen wir uns ins pure Tennisvergnügen: Zu Beginn darf ich erst einmal auf die Tabelle verweisen, aus der Ihr wichtige Informationen zu den insgesamt 18 Spieler und -innen entnehmen könnt. Die wahren Tenniscracks mögen mir aber verzeihen, wenn ich die wohlgeformten, japanischen Schriftzeichen im Auswahlmenü und somit den Namen eines Spielers falsch interpretiert haben sollte (kommt schon einmal vor, gelle?!?). Wie auch im echten Weltklassetennis lassen sich bei WORLD COURT TENNIS die Akteure grob in zwei Klassen gruppieren, nämlich die Serve & Volley-Spezialisten sowie die Grundlinien-Spieler. Aufgrund dieser Unterteilung ergeben sich natürlich zwei völlig verschiedene Spielstrategien, die ihr während Eures Spieles verfolgen solltet. Verfechter des Angriffstennis sei deshalb gleich nach dem Aufschlag oder Return der direkte Weg (möglichst in der Mitte aufhalten) zum Netz geraten. Alles in allem stehen dem Spieler dort drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um einem Punktgewinn für sich zu verbuchen. Mittels Button II können flachfliegende Bälle des Gegners als langsamer Flugball gespielt werden, ohne daß man Gefahr läuft, den Ball im Netz zu versenken. Etwas mehr Tempo kommt bei Betätigen des anderen Feuerknopfes ins Spiel, wenn es sich auch empiehlt, gleichzeitig das Steuerkreuz nach hinten zu „ziehen". Bälle mit einer gewissen Höhe können ohne Bedenken ebenfalls per Druck des Button I gnadenlos abgetötet werden. Ein kleines Kunststück kann man mit einem Stop-Ball hinlegen, indem man sich etwas weiter weg vom Netz positioniert und den Ball mit Button II + down nimmt.

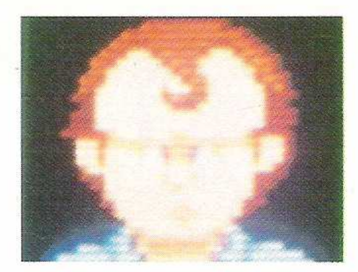
Wesentlich schlechtere Karten sollten eigentlich die Grundlinien-Spieler haben, da Netz-Künstler gerade in der Anfangsphase kaum überwindbar scheinen. Doch mit etwas Geduld und Übung dürften jene drangvollen Konkurrenz keinerlei Probleme mehr aufwerfen sprich ständig passiert werden. Die sogenannte Kunst bei dem Spiel von hinten liegt nämlich nur darin, die Bälle zum „richtigen" Zeitpunkt zu treffen sowie ihnen mittels des Steuerkreuzes die gewünschte Richtung zu geben. Hier eine kurze Beschreibung der Schlagmöglichkeiten mit der Vorhand (Rechtshänder), die Varianten für Rückhand und Linkshänder lassen sich selbstverständlich analog übertragen. Je länger ihr mit dem Schlag wartet, desto weiter fliegt der Ball aus der Sicht des eigenen Spielers nach rechts. Nimmt man den Ball dagegen äußerst früh (ratsam bei Retournieren der Angabe), so läßt sich das behaarte Kautschuk-Etwas dem Gegner z.B. als Cross-Ball (in die linke Spielfeldhälfte) um die Ohren feuern. Nach jedem Schlag solltet ihr euch unbedingt wieder gen Spielfeldmitte begeben, denn der Weg zum Ball kann sonst unter Umständen sehr, sehr lang werden. Mittels des Steuerhebels könnt ihr noch zusätzlich die Richtung und die Länge des Balles bestimmen.
Es erscheint sicherlich jedem einleuchtend, daß man nur mit einem variantenreichen Spiel den Gegner von der Grundlinie aus bezwingen kann. Lob lassen sich übrigens am besten von einer Position kurz hinter der T-Linie aus schmettern, wozu es trotzdem einiger Praxis bedarf. Damit wäre auch schon alles Grundlegende über dieses phantastische Tennis-Game gesagt, weitere Details würden wohl den Rahmen dieses Berichtes sprengen, da sich von Spieler zu Spieler Unterschiede ergeben. Wenden wir uns lieber noch dem knuffigen Rollenspiel zu, das die Programmierer in WORLD COURT TENNIS implementiert haben. Mir ist es mittlerweile gelungen, dieses Spiel im Spiel „mal so eben" durchzuzokken (Eigenlob tut doch immer wieder gut).
Die eigentliche Steuerung erweist sich trotz des fernöstlichen Akzents als äußerst einfach. So erscheint nach Betätigen des Button I auf dem Screen ein aus drei Punkten bestehendes Pop-up-Menü. Bei der Anwahl des ersten Punktes kann sich der Spieler zu schon aufgefundenen Städten teleportieren lassen, die in einem Untermenü ausgewählt werden können. Die zweite Option zeigt sich von einer japanisch-unverständlichen, nicht bemerkenswerten Seite. Interessanter wird's sogleich aber bei Punkt 3, der dem Spieler wichtige Infos über „Kontostand" etc. liefert. In dem Spiel nun geht es darum, eine Tennisamazone von ihrer Insel zu vertreiben sprich sie in einem Drei-Satz Match vom Platz zu fegen. Vom Schlagrepertoire dieser Frau her dürfte sich einem kaum Probleme auftun. Der „einzige" Haken liegt aber in ihrem absoluten Mega-Aufschlag begraben, dessen Richtung man wegen der ungeheueren Geschwindigkeit nur erahnen kann (Tip: Augen von Anfang an auf den Ball richten!). Der Weg bis dorthin gestaltet sich allerdings äußerst langwierig. In der Anfangsphase gilt es nämlich, Unmengen an Geld durch Schlagen von herumstreunenden Gegnern zu scheffeln, womit sich in den Städten die eigenen Fähigkeiten aufbessern lassen. Erst dann hat man auch nur den Hauch einer Chance gegen die vier (oder waren es gar fünf) „Zwischengegner", die auf dem Festland ihr Unwesen treiben. Im Anschluß daran erhält der Spieler nun eine Art Schlauchboot, mit dem er zu besagter Insel schippern kann (Nord-ost-Richtung)...Zum Schluß bleibt nur noch, Euch viel Spaß mit diesem Mega-Hit zu wünschen. Also, nichts wie ran ans Racket!


TORSTEN BLUM






Martina Navratilova


John McEnroe

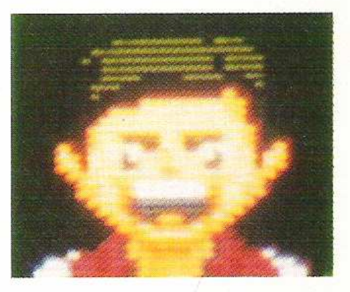

Tim Mayotte


Boris Becker

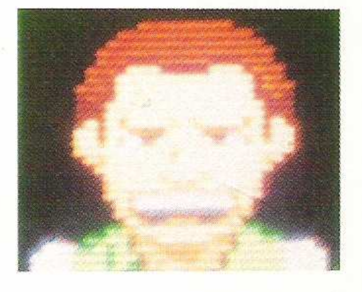
Spieler L=Linkshänder R=Rechtshänder	Aufschlag-geschwindigkeit Button I/Button II	Vorhand: Button I/Button II	Rückhand: Button I/Button II	Kurzkommentar: (subjektiv)
Ivan Lendl (R)	219 km/h 176 km/h	Top-Spin/ Top-Spin-Lob	durchgezogene Rückhand („beinahe" Top-Spin)/Lob	guter Grundlinienspieler, wenn auch manchmal die richtige Länge fehlt
Mats Wilander (R)	216 km/h 173 km/h	durchgezogene V./ Lob	durchgezogene Rückhand Slice	der Allroundspieler schlechthin!
Stefan Edberg (R)	213 km/h 170 km/h	durchgezog. V./(flach) Top-Spin-Lob	durchgezogene R. (flach)/ Lob	super Grundlinienspiel, aber auch am Netz brauchbar
Boris Becker (R)	219 km/h 164 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin	hinten die letzte Träne, wohl der typische Slice-Volley-Spieler
Yannik Noah (R)	201 km/h 158 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin	etwas schlechter geratene „Bum-Bum"-Kopie
„Jimbo" Connors (L)	195 km/h 167 km/h	durchgezogene V./ Lob	beidhändige Rückhand/ Top-Spin (langsam)	ganz passables Spielverhalten
Henri Leconte (R)	189 km/h 161 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin/langsam	durchgezogene R./ Top-Spin	elegant und galant fegt er seine Gegner vom Platz
Kevin Curren (R)	183 km/h 155 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	durchgezogene R./ Lob	der klassische „Klopper", der so seine Probleme mit den Grundschlägen hat
John McEnroe (L)	177 km/h 149 km/h	durchgezogene V./ Lob	beidhändige R./ Top-Spin/langsam	obwohl sein Spiel öde wirkt, haben seine Gegner oft das Nachsehen
„Charly" Steeb (L)	201 km/h 146 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	durchgezogene R./ Slice	in seinen jungen Jahren lief wohl genauso wenig
Tim Mayotte (R)	207 km/h 152 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	Slice/ Lob	durchaus interessanter Spielertyp
Tokaido Toshiba (R)	198 km/h 143 km/h	durchgezogene V./ Lob	durchgezogene R./ Lob	nichts gegen Japaner, wenn sie halt Tennis spielen könnten ...
Steffi Graf (R)	167 km/h 140 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin-Lob	„langweilig, wie eh und je!
Martina Navratilova (L)	192 km/h 137 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ „mieser" Stop	kraftvoll-maskulin, was will man mehr?
Helena Sukova (R)	152 km/h 134 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin-Lob	durchgezogene R./ Top-Spin-Lob	die wohl attraktivste (malerische) Persönlichkeit der Frauenriege
Gabriela Sabatini (R)	155 km/h 128 km/h	Top-Spin/ Lob	Top-Spin/ Lob	monotones Top-Spin-Spiel führt leider nicht zum Ziel
Pam Shriver (R)	186 km/h 131 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin-Lob	am besten als Serve & Volley Spielerin zu gebrauchen
Monica Chang (R)	152 km/h 125 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	Slice/ Lob	spielen kann sie zwar nicht bemerkenswert, aber der Kampfgeist


Helena Sukova


Ivan Lendl


Tokaido Toshiba


Kevin Curren


Mats Wilander


Egal, ob Einzel oder Doppel –


auf die richtigen Spieler kommt es an!

Von kinderleicht bis knochenhart

Programm: Champions of Krynn, **System:** C-64 (getestet), IBM PC, **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** Ca. 70 DMark (C-64), ca. 100 Mark (PC), **Muster von:** 10

CHAMPIONS OF KRYNN heißt das brandneue Fantasy-Rollenspiel von **SSI** aus der renommierten *AD&D*-Reihe. Zum Test lag mir die C-64-Fassung vor – auf insgesamt drei doppelseitige Disketten! Anfangs hielt ich das Programm für den Nachfolger von *Curse of the Azure Bonds*, stellte aber bald fest, daß das Spiel tatsächlich in der „Dragonlance-Welt" *(Heroes of the Lance/ Dragons of Flame)* zu Hause ist. Worum geht es bei CHAMPIONS OF KRYNN? Nachdem die *Heroes of the Lance* ins Land gezogen waren, um die Disks of Mishakal zu finden, und im zweiten Teil – *Dragons of Flame* – die chaotische Königin Takhesis aus der Fantasywelt verbannt werden konnte, war es doch unmöglich, diese noch davon abzuhalten, die schrecklichen Draconians zu erschaffen. Diese Nachfahren verbündeten sich sehr bald mit den übrigen Monstern zu einer unheilvollen Allianz, die in erster Linie darauf aus war, durch das Sicherstellen von Dracheneiern diese Fabeltierrasse zu erhalten und die mächtigen Kreaturen dann für ihre bösen Zwecke zu mißbrauchen.

Als Abenteuergruppe der zweiten Erfahrungsstufe beginnt man nach dem Aufstellem einer schlagkräftigen Party den Feldzug gegen das Böse in einem „Outpost" vor der Stadt Throtl beim Kommandanten „Sir Karl". Dieser gibt Ihnen dann entsprechende Aufträge und ist auch später für das Eintreten der Partymitglieder in eine höhere Erfahrungsstufe verantwortlich. Die Quests sind abwechslungsreich und interessant zusammengestellt worden, und der Schwierigkeitsgrad der Missionen nimmt kontinuierlich zu. Die vom Computer ins Rennen geschickten Gegner sind kräftemäßig so ausgewogen, daß beim Spieler kein Frust (wie zuletzt bei *Curse of the Azure Bonds* leider unumgänglich) entstehen kann. Dies ist schon deshalb beim neuen Programm besser gelöst worden, da man hier jederzeit den Schwierigkeitsgrad abändern kann. Von „kinderleicht"



bis „knochenhart“ kann jeder selbst entscheiden, wie schwer er's sich machen möchte! Da Champions of Krynn innerhalb der Dragonlance-Welt ein eigen- ständiges Szenario darstellt, welches auch beim Start geringere Erfahrungsstufen voraussetzt, ist es natürlich nicht möglich, die Superhelden von *Azure Bonds* hier weiter zu verwenden! Es müssen zu Beginn schon neue Abenteurer erschaffen werden, die dann bei Erfahrungsstufe zwei beginnen. Bei den Zaubersprüchen stehen diesmal für Kleriker und Druiden je vier Spruchlevel zur Verfügung. Da das Spiel nach den offiziellen AD&D-Regeln entwickelt wurde, sind die Sprüche natürlich identisch mit denen von *Pool of Radiance*. Geändert haben sich jedoch zum Teil die Rassen und Klassen der Charaktere: Nun gibt es zusätzlich noch „Hill- und Mountain Dwarves“ bzw. „Silvanesti- und Qualinesti Elves“, sowie „Kender“ (besondere Fähigkeiten sind bei diesen Neulingen natürlich vorhanden).

Auch bei den Kämpfern und Zauberkundigen hat sich etwas geändert: Jetzt gibt es zusätzlich noch „Solamnic Knights“, die in drei verschiedene Kategorien eingeteilt werden, und die Magier sind bei ihrem Kraftpotential abhängig von drei Monden, die entsprechend ihrer Gesinnung eine ganz bestimmte Rolle spielen. Die Kleriker hingegen können entweder einem von vier guten oder drei neutralen Göttern dienen, was natürlich auch wieder Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten hat. Neue Monster sind auch wieder dabei, und es gibt eine riesige „Welt“ im Spielverlauf zu erkunden! Zwei ausführliche Handbücher helfen auch dem Rollenspielneuling problemlos auf die Sprünge, und man ist als „Eingeweihter“ urplötzlich wieder mittendrin in der tollen Fantasywelt des AD&D. Alles ist lückenlos in den fantasievoll illustrierten Handbüchern nachzulesen, und es bleiben nach gründlichem Studieren der Lektüre keine Fragen mehr offen.mjUnter anderem befinden sich auch wieder diverse „Journal-Entries“ in diesen Begleitheften, die gleichzeitig als Passwortabfrage für den Kopierschutz dienen. Man sucht einfach ein entsprechendes Wort aus diesen Eintragungen heraus und tippt dies dann wenn nötig ein. Auf eine Drehscheibe hat man diesmal verzichtet.

ASM Hit

»CHAMPIONS OF KRYNN – das mit Abstand beste Spiel aus der AD&D-Reihe. Gute Arbeit«

Was mir bei CHAMPIONS OF KRYNN besonders positiv auffiel, ist die für C-64-Verhältnisse hervorragende Grafik. Diese ist wirklich so gut, daß man sie qualitativ kaum von der EGA-Grafik bei den PC's unterscheiden kann! Auch die Bildschirmmaske ist noch ansprechender gestaltet worden, als es bei den Vorgängerprogrammen bereits der Fall war. Hier hat die Grafikgruppe *Westwood Associates* wieder mal sehr gute Arbeit geleistet. Am Spielprinzip hat sich grundlegend nichts geändert – die einmalig animierten Kampfsequenzen sind natürlich wieder ein Hauptbestandteil bei CHAMPIONS OF KRYNN. Dennoch sind diese im Spielablauf wohldosiert und nicht in solcher Überdosis verabreicht worden, wie es beim Erstling *Pool of Radiance* der Fall war. Zahlreiche NPC's (Nichtspielercharaktere) sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Diese lockern die Atmosphäre ebenso auf wie die Möglichkeit, mit Monstern grundsätzlich auch mal verhandeln zu können. An der Steuerung hat sich nichts geändert – SSI baut weiterhin auf die bewährten Menues, die per Joystick oder Tatstatur angewählt werden können. Hier dürfte auch wohl kaum noch was zu verbessern sein.

Als Fazit kann ich also nur feststellen, daß CHAMPIONS OF KRYNN das bislang ausgereifteste und beste AD&D-Spiel aus dem Hause SSI ist! Diese Fantasy-Rollenspiel hat sich den ASM-Hitstern redlich verdient. *UW*

Grafik	**9**
Vokabular	**menuegesteuert**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

MiLESTONES
Die Compilation
Spherical
Hard 'n' Heavy
Circus Attractions
Grand Monster Slam
Amiga, Atari ST, C64 Disk & C64 Kassette
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst   Österreich: Karasoft   Schweiz: Thali AG

Nichts für Anspruchsvolle



Programm: The Jetsons – Legend of Robotopia, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Microillusions, Granada Hills, California, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Nachdem dem TV-Dasein des Steinzeit-Clans *Familie Feuerstein (The Flintstones)* ein Ende gesetzt wurde, folgte auf dem Fuß eine neue Zeichentrickserie, die aus denselben Studios stammte wie ihr Vorgänger. *Die Jetsons* setzten die Flintstone-Tradition beinahe nahtlos fort, mit dem Unterschied allerdings, daß sich das Geschehen nunmehr in ferner Zukunft, in einer High-Tech-Welt mit allem dazugehörigen Komfort zutrug. Ansonsten hatte sich jedoch nicht viel geändert, waren die Probleme der Hauptdarsteller – hier Fred, da George – die gleichen geblieben: zu viel Arbeit, zu viel Familie, zu viel Chef und zu wenig Geld. Die *Hanna Barbera Productions* zeichneten für beide Cartoons verantwortlich, daneben schuf man aber auch so berühmte Comicfiguren wie etwa den Hund *Scooby Doo* oder auch den Abenteurer *Jonny Quest*. Die Erstausstrahlung der Flintstones wie auch der Jetsons liegt nun schon eine kleine Ewigkeit zurück, doch zahlreiche Wiederholungen, darunter auch im Privatfernsehen, sorgten dafür, daß beide Serien nie in Vergessenheit gerieten. Nun bringen sich die Jetsons ein weiteres Mal in Erinnerung – diesmal jedoch sind sie nicht im Fernsehen zu sehen, sondern man kann ihre Abenteuer auf dem Computermonitor beobachten und natürlich ihr Schicksal auch maßgeblich beeinflussen.

Die Versoftung der Jetson-Family haben wir der amerikanischen Company **MICROILLUSIONS** zu verdanken, die bisher mal mit recht ansprechenden, meist jedoch mit Programmen von eher bescheidener Qualität in Erscheinung getreten ist. **THE JETSONS** (Untertitel: **The Legend of Robotopia**) ist ein mausgesteuertes Adventure, das naheliegenderweise einen stark comicbetonten Anstrich hat. Hauptdarsteller des Spiels ist Familienvorstand George Jetson, in den Nebenrollen sehen wir seine bessere Hälfte Jane, die Kinder Elroy und Judy sowie Hund Astro. Die Dinge nehmen eines schönen Morgens ihren Lauf, als George gründlich verschläft und ein pünktliches Erscheinen zur Arbeit somit nicht mehr möglich ist. Prompt erscheint das Antlitz seines Chefs, Mr. Spacely, auf dem Monitor des Visiphons (Telephon mit Bildempfang; so etwas wird uns ja auch über kurz oder lang bevorstehen). Spacely ist absolut stinkig und zeigt dies George auch sehr deutlich. Erst als der gute George seinen Boss auf Knien anfleht, entschließt dieser sich dazu, seinen Angestellten nicht zu feuern. Zur Bedingung macht er allerdings, daß George einen heiklen Auftrag für seinen Chef ausführt. Spacely hat nämlich, gemeinsam mit anderen Investoren, einen großen Teil seines Kapitals auf dem Urlaubsplaneten Robotopia angelegt. Nachdem anfänglich alles ganz gut lief, bleiben nun mehr und mehr die Touristen aus, das investierte Geld steht auf dem Spiel. Man weiß nicht, was es ist, aber irgendetwas Eigenartiges hat sich auf Robotopia zugetragen.

Da George keine andere Wahl hat, übernimmt er den Job und macht sich daran, das Rätsel zu lösen.
Das Spiel beginnt in Georges Schlafzimmer. Nachdem er sich angekleidet hat, sollte man als erstes die Schublade des Nachttischs öffnen und die Kreditkarte an sich nehmen. 2.500 Space-Dollar kann George nun vepulvern – das ist nicht viel in einer Welt, in der alles seinen Preis hat. Hiernach sollte uns der Weg in Judys Zimmer führen, die wie üblich Georges Wagen ausgeliehen hat. Die Schlüssel dazu findet man auf dem Fußboden hinter dem Paar Schuhe. Nun könnte man noch Judys Schminkutensilien an sich nehmen (ob man es muß, weiß ich offengestanden nicht) und auch die Zeitschriften einsacken, die achtlos auf dem Boden verstreut liegen. Vielleicht kann auch der Teddybär, den wir auf dem Bett entdecken, später noch nützlich sein – mitnehmen kann sicher nicht schaden!
Auch die anderen Räume der Jetsonschen Wohnung sollte man untersuchen; allerdings sollte man sich dabei nicht allzuviel Zeit nehmen, denn immer wieder erscheint Spacelys Konterfei auf dem Visiphon, der immer ungeduldiger wird. In der Küche trifft man auf Rosie, ihres Zeichens Roboter und gute Seele des Hauses, die jedoch außer Kaffee und Frühstück nichts zu bieten hat. Ob hierfür wohl noch Zeit genug ist? Wer kann das wissen. Im Wohnzimmer wird man dann noch einmal fündig: Georges Reisekoffer steht hier, darin seine Armbanduhr. Wenn auch der Koffer selbst nicht besonders interessant erscheint, so ist er doch als zusätzliches Inventory sehr nützlich. Dieses nämlich hat nur ein begrenztes Fassungsver-



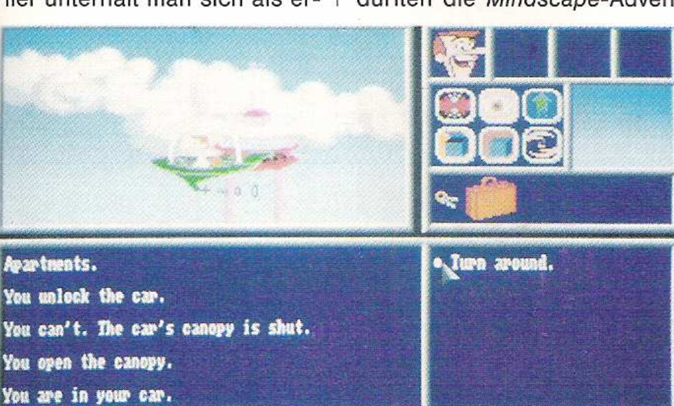




mögen, und mit Hilfe des Koffers kann man den einen oder anderen Gegenstand mehr mitnehmen. Nun wird es für George Zeit, das Haus zu verlassen, wenn er nicht noch seine Arbeit verlieren will. Unten vor dem Haus steht sein Fahrzeug, eine Art Mini-Jet, mit dem er umgehend das Büro seines Chefs ansteuern sollte. Das Starten und Landen geschieht automatisch; mit „Turn around" kann man jedoch Kurskorrekturen vornehmen, das Ansteuern eines Gebäudes erfolgt durch Doppelklick auf dasselbe. Mr. Spacely wartet bereits ungeduldig auf George und händigt ihm nach kurzem Wortgeplänkel ein Flugticket nach Robotopia aus. Also geht es sofort zum Spaceport und von dort aus per Raumschiff nach Robotopia. Hier unterhält man sich als erstes mit dem Inforoboter, um anschließend das von Spacely und Co. erbaute Hotel aufzusuchen. Hier erfahren wir wieder etwas mehr, der Rezeptionsroboter plaudert nämlich fleißig. Mit dem Fahrstuhl geht es nun nach oben, wo man auf einen verschrobenen Professor trifft. Der ist jedoch auch nicht faul und berichtet bereitwillig von seinen Beobachtungen. So langsam kann man sich nun ein Bild von den Vorgängen auf Robotopia machen: Die Aborigibots, ein unzivilisierter, angriffslustiger Eingeborenenstamm (wie ich finde, eine eher geschmacklose und vor allem nicht zutreffende Anspielung auf die Aboriginees, die Ureinwohner Australiens), haben eine gigantische Mauer auf dem Planeten errichtet. Diese ist den Freebots ein Dorn im Auge, und so machen sie sich daran, den Wall Stück für Stück einzureißen. Das Ergebnis ist eine Menge Staub, der Luft und Wasser verschmutzt. Nun also weiß George, warum die Touristen ausbleiben, doch damit ist es freilich nicht getan. Denn: Um seinen erbosten Chef zufriedenzustellen, muß natürlich wieder Ruhe in das einstige Urlaubsparadies einkehren.

Nun, da Ihr wißt, worum es bei THE JETSONS geht, liegt es bei Euch zu entscheiden, ob Ihr den recht hohen Preis für das Programm zu zahlen bereit seid. Mein Eindruck: Das Spiel bewegt sich irgendwie haargenau in der Mitte, ist alles in allem so durchschnittlich, wie ein Programm überhaupt nur sein kann. Da THE JETSONS durchgängig icongesteuert ist, fehlt jede Möglichkeit der Texteingabe. Dies ist immer ein Risiko, und nur bei wenigen Adventures ist es bisher gelungen, trotzdem eine spannende Atmosphäre und ausreichend Handlungsspielraum zu schaffen. Eine Gratwanderung also, die behutsam und mit aller Vorsicht angegangen werden muß. Ein Beispiel für eine gelungene Ausführung dieses Konzepts dürften die *Mindscape*-Adventures sein, darunter *Uninvited*, *Shadowgate* und die *Déjà Vus*. Bei den JETSONS ist der Versuch unverkennbar, diesen Vorbildern nachzueifern. Das zeigt sich daran, daß nach *Mindscape*-Manier Gegenstände ins Inventory befördert werden können oder daß sich Handlungen aus drei Schritten ergeben (Beispiel: „benutze" „Objekt" „gegen"). Dies hat Microillusions jedoch nur eingeschränkt hinbekommen; auch die Auswahl von Aktionen nach dem Multiple-Choice-System halte ich eher für eine Verlegenheitslösung denn für eine programmiertechnische Meisterleistung. Insgesamt also sind die JETSONS allenfalls für Adventure-Neulinge geignet, die ihre Geduld und ihre Kombinationsgabe zunächst bei einem einfachen Programm auf die Probe stellen wollen. Oder, um es kurz zu sagen: Für 85 Mark bekommt man Besseres geboten.

Bernd Zimmermann



Beeilung, George, der Boss wartet. *Fotos: Amiga*

Grafik	7
Story	6
Vokabular	Icons
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	6

NEUE DISC, NEUES GLÜCK

Programm: Bloodwych Data Disk Vol.1, **System:** Amiga (getestet), ST, **Hersteller:** Imageworks, London, England, **Preis:** ca. 50 DM, **Muster von:** GTI, Tel.06171/73048

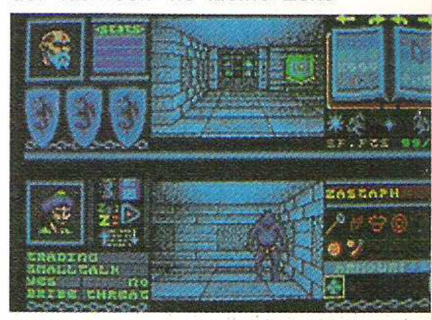
Im vergangenen Jahr überraschte die englische Firma **IMAGEWORKS** mit dem Fantasy-Rollenspiel *Bloodwych*. Novum bei diesem Programm war die Möglichkeit, nach Wunsch mit zwei Spielern gleichzeitig – also simultan – bei gesplittetem Bildschirm miteinander oder gegeneinander vorzugehen und in einem riesigen Labyrinth den Lord of Entropy zu vernichten und dem Land wieder die gute Macht der Bloodwych zu schenken. Dies war ein hartes Stück Arbeit für all jene, die das Basisprogramm erfolgreich beendet hatten. Dennoch hält die Freude über den Sieg nicht lange an, denn in Wahrheit – so will es IMAGEWORKS – ist der Lord of Entropy nicht getötet, sondern nur in eine andere Welt geschleudert worden. Natürlich sinnt er erneut auf Rache und hat in seiner Dimension ein neues Verlies gebaut, das mal wieder angefüllt ist mit Kreaturen des Schreckens, tödlichen Fallen und geheimnisvollen Rätseln, gegen die die erste Wirkungsstätte der Party – die Stadt Treihadwyl – wie eine Oase des Friedens ist! Es heißt also: aufgepaßt und mit frischen Kräften ans Werk!

Ziel des Abenteuers ist es, die zahlreichen Rätsel zu lösen und zuletzt die „Crystal Guardians" zu bezwingen. Nur dann wird der Chaoslord Sie aus seinem tödlichen Labyrinth freilassen und schwören, das Land von Trazere nie wieder zu betreten.

Bei der **BLOODWYCH DATA DISK VOL.1** benötigt der Spieler lediglich einen alten abgespeicherten Spielstand aus dem Ursprungsprogramm und natürlich die Originaldiskette BLOODWYCH. Ist Teil 1 des Abenteuers noch nicht gelöst und möchte man dennoch schon beim neuen Teil 2 weitermachen, ist auch das kein Problem, denn wie schon erwähnt, genügt lediglich ein abgespeicherter Spielstand dazu. Beim Ergänzungsspiel starten übrigens alle Charaktere bei Level 14.

Es gibt laut Hersteller eine neue Kategorie von Zaubersprüchen, Monster, die sich der Abenteurergruppe anschließen können, überarbeitete Grafik, Kommunikation und Spielablauf, über 25 neue Level, zahlreiche neue Rätsel und noch fiesere Monster. Wenn das nichts ist!

Ich habe mich natürlich beim Test vom Wahrheitsgehalt dieser Versprechungen überzeugt und kann bestätigen, daß hier Wort gehalten wurde: BLOODWYCH DATA DISK VOL. 1 ist in der Tat noch 'ne kleine Ecke



besser als das Basisspiel. Für alle, die das Programm noch nicht kennen, folgt an dieser Stelle kurz ein Abriß über die Besonderheiten des Fantasy-Rollenspiels „auf einen Blick": Gesplitteter Bildschirmaufbau, der es zwei Spielern gleichzeitig ermöglicht, mit- oder gegeneinander anzutreten und somit sich selbst oder dem Gegner (um den es eigentlich ja vorrangig geht) das Leben schwer zu machen. Ausgeklügelte Bedienung durch zahlreiche, logisch kombinierte Icons (ähnlich der Handhabung bei *Dungeon Master*). Sehr komplexes und intelligentes magisches System, das viele Variationen ermöglicht. Stimmungsvolle Grafik und Soundeffekte (Gegner sind schon aus der Distanz zu erkennen und werden größer, wenn sie auf die Party zuwandern). Ausgefeiltes Kommunikationssystem mit Gegnern oder Monstern. Fantasievolle Möglichkeiten der „Verständigung" mit den vom Rechner gesteuerten Charakteren.

Bloodwych war für mich 1989 eines der drei besten Rollenspiele; die DATA DISK VOL.1 knüpft dort nahtlos an, wo das Startprogramm aufhörte! Wer also nach dieser Kurzvorstellung auf den Geschmack gekommen ist, kann sich von mir sagen lassen, daß diese Data Disk in der Tat ihr Geld wert ist und nichts von der Ausstrahlung des Basisspiels eingebüßt hat. Empfehlenswert! *U.W.*

Grafik	9
Vokabular	Icons.
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

IM GRAB DES DÄMONS

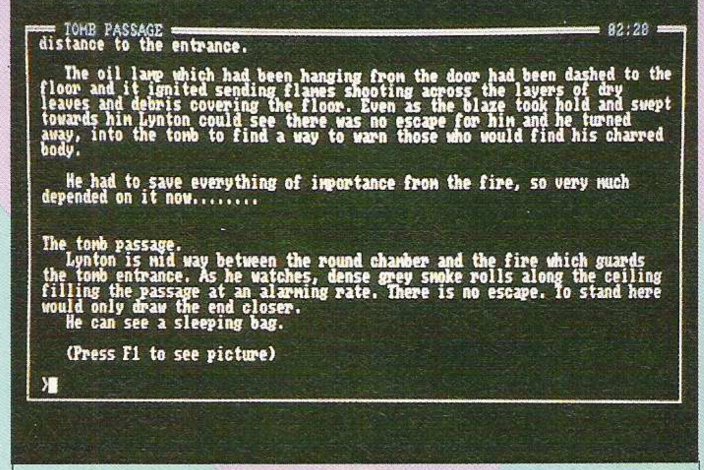
Programm: Demon's Tomb – The Awakening, **System:** Amiga, PC & Kompatible, Atari ST (alle getestet), **Preis:** ca. 80 DM zu viel, **Hersteller:** Melbourne House, **Muster von:** Rushware

Gleich für drei Systeme erreichte uns diesen Monat das Grafikadventure **DEMON'S TOMB – The Awakening**, von **MELBOURNE HOUSE**.

In diesem Spiel verkörpert man nacheinander zwei Personen, Professor Edward Lynton und dessen Sohn Richard. Gestartet wird mit dem Vater, der in einem englischen Waldstück archäologische Ausgrabungen in einer Grabstätte vornimmt. Dabei stößt er auf ein Geheimnis, was ihm bis zu seinem Tod keine Ruhe ließ. Vielmehr fand er durch dieses seinen Tod, denn er erforschte gerade die Grabstätte, als hinter ihm die schwere Steintür zugeschlagen wurde. Ihm war bewußt, daß dieses nicht von allein geschehen konnte, und er fand sich auch damit ab, hier unten bald seinen Tod zu finden, denn von innen die Tür zu öffnen, war ein Ding der Unmöglichkeit. Doch vorher wollte er noch Beweismaterial zusammensuchen und dieses irgendwo zu verstecken, damit es seiner Nachwelt erhalten bleibt und seine Forschungen nicht ganz umsonst waren. Unglücklicherweise fiel Mr Lyntons Öllampe um, so daß sich im ganzen Gewölbe Feuer ausbreitete. Dies ließ ihm noch weniger Zeit, seine Arbeit zu retten.

Nun muß versucht werden, alle wichtigen Dinge zu suchen und vor dem Feuer zu schützen. Da die Stätte nicht allzugroß ist, dürfte dies nicht sehr schwer sein. Das Leben von unserem Professor kann *nicht* gerettet werden. Dies ist auch nicht nötig, denn im zweiten Teil des Adventures wird der Part des Sohnes übernommen, der seinen Vater sucht und dann das Rätsel um dessen Vater lösen soll.

Per Texteingabe werden der entsprechenden Person die Befehle gegeben. Wahlweise werden aber auch alle möglichen Befehle im unteren Viertel des Screens aufgelistet. Mit



(Fotos: Amiga) Traurige Aussichten . . .!

Maus oder Cursortasten werden die gewünschten Befehle angewählt, und man gelangt in eventuelle Untermenüs. Dies muß als große Hilfe bezeichnet werden, denn so werden die möglichen Ausführungen bereits eingeschränkt. Dadurch wird Zeit gespart, und falsche Eingaben sind auch tabu. Ein Lob an die Programmierer.

Gleichzeitig aber auch ein großer Tadel, denn die Grafiken sind einfach schrecklich. Erstens füllen sie nur ca. ein Fünftel des Screens aus, zweitens sind sie so gut wie farblos und allgemein als schlecht zu bezeichnen. Grafikgenies waren hier wirklich nicht am Werk. Sound gibt es keinen, ist auch nicht nötig bei solchen Programmen.

Während meiner Testphase entschied ich mich für die vorgegebenen Befehle, knapp über einhundert. Hier läßt sich also durchaus einiges anstellen. Als erstes sollte Beweismaterial geammelt und vor den Flammen in Sicherheit gebracht werden.

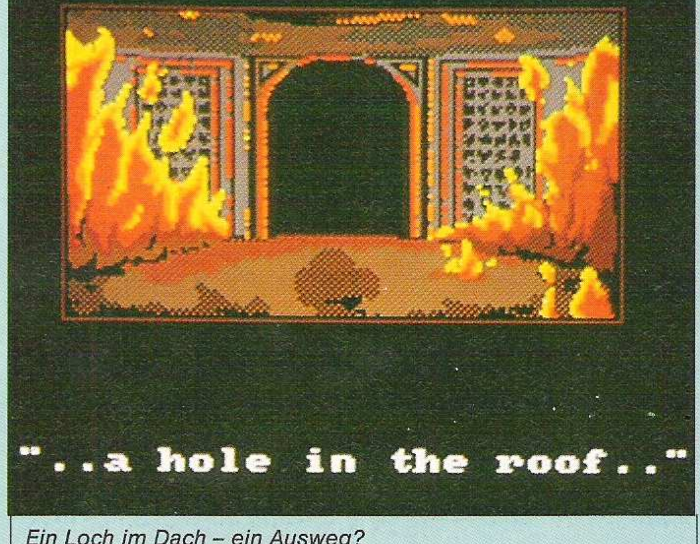
Wichtig sind auf jeden Fall: biro, bag, und notebook. Auch der Wassereimer und der Sarg spielen eine tragende Rolle.

Was sie im einzelnen zu bedeuten haben, sollt ihr aber selber herausfinden, den Spaß will ich Euch ja nicht verderben. Jedenfalls müssen alle Dinge so schnell wie irgendwie möglich untergebracht werden, denn das Feuer breitet sich so schnell aus, daß man bald einen Erstickungstod erleidet.

In der Rolle des Sohnes startet man dann die Suche nach der Grabkammer, die vom Ausgangspunkt 'gen Süden gelegen ist. Dort angelangt, läßt sich die Steintür zwar problemlos öffnen, doch sobald sich Richard in das innere der Grabstätte begiebt, fällt sie zu. Sie sollte also offen gehalten werden. Kleiner Tip: Achtet auf Sam, den Hund, der ihn begleitet. Drinnen in der Kammer spielt die letzte Nachricht aus Vaters Notitzbuch eine wichtige Rolle. Wer sie nicht entziffern kann, der sollte im hinteren Teil der Anleitung ein bißchen blättern, dort nämlich sind viele Tips in verschlüsselter Form (rückwärts geschrieben). Dies ist eine große Hilfe, wenn man nicht weiterkommt, und so kann ich mir weitere Tips ersparen.

DEMON'S TOMB ist zwar ein relativ komplexes Adventure, aber sowohl die Story als auch die grafische Aufmachung sind nur Mittelklasse. Es sind viele verschiedene Grafiken vorhanden, o.k., aber wenn die Qualität so leiden muß, verzichte ich gerne ganz auf Grafik und spiele lieber ein äußerst komplexes Adventure ohne Grafik von INFOCOM. Als Grafikadventure kommt dieses Spiel lange nicht an Programme wie *Fish* oder *Corruption* ran, weder technisch noch von der Komplexität. So kann ich jedem nur empfehlen, ein Adventure dieser Sorte zu erwerben.

Hans-Joachim Amann



Ein Loch im Dach – ein Ausweg?

Grafik	2
Vokabular	8
Story	6
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	3

THAT'S ABENTEUER

Programm: Knights of Legend, **System:** IBM & Kompatible (Monochrom, CGA, EGA), C-64, **Preis:** Ca. 100 Mark (PC), ca. 70 Mark (C-64), **Hersteller:** Origin, Texas, USA, **Muster von:** 10 / 15 / 21

Bravissimo, **ORIGIN**! Mit Sicherheit sollte es nicht zum Regelfall werden, daß zu Beginn eines Testberichtes schon wahre Lobeshymnen über das noch zu testende Programm Platz finden, doch im Falle von **KNIGHTS OF LEGEND** erscheint mir ein „dickes Lob vorweg" durchaus angebracht. Selten habe ich ein derart komplexes Abenteuerspiel mit Rollenspiel-Charakter gespielt, wie es eben bei KNIGHTS OF LEGEND der Fall war.

In einer fernen Abenteuerwelt, dem Königreich Ashtalarea, steht das weitere Schicksal der Menschheit wieder einmal auf des Messers Schneide, bekanntes Grundmotiv der meisten Spiele dieses Genres. Es würde sicherlich zu weit führen, die äußerst komplexe Vorgeschichte zu KNIGHTS OF LEGEND bis ins Detail vorzubeten. Stattdessen verweise ich Euch lieber auf das gut 150 Seiten starke Manual, in dem das wirklich spannende Geschehen in lockerer Form abgefaßt wurde. Nur so viel: Als Ritter der Legende, sprich: KNIGHTS OF LEGEND, sehen sich die Charaktere, über die der Spieler während des Spieles verfügt, der wahrhaft schwierigen Aufgabe ausgesetzt, wieder Ruhe und Ordnung in das krisengeschüttelte Land Ashtalarea zu bringen.

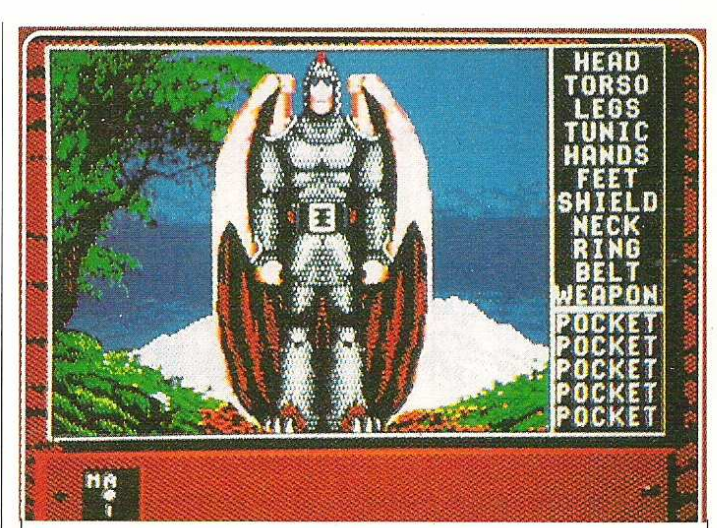
Schon bei der Erstellung der eigenen Party, die übrigens bis zu sechs Mitglieder umfassen kann, werdet Ihr merken, daß bei KNIGHTS OF LEGEND viele Rollenspiel-Elemente zum Tragen kommen. So stehen dem Spieler, abhängig von seiner Wahl des Geschlechtes bzw. der Rasse (Menschen, Elfen etc.), sage und schreibe 40 verschiedene Klassen an Charakteren zur Verfügung, die natürlich ihre individuellen Stärken und Schwächen in den bekannten Kategorien (Stärke, Schnelligkeit usw.) haben. Neulinge werden auf ihren ersten Expeditionen sicherlich nur wenig Zeit auf die Zusammenstellung der Party verwenden, doch sobald man „richtig" einsteigen will, empfiehlt sich zweifelsohne eine äußerst sorgfältige Wahl der Mitglieder. Die eingefleischten Rollenspiel-Fans unter Euch können sogar ein kleines Portrait der eigenen Charaktere mittels eines kleinen Grafik-Editors auf den Screen zaubern sowie ein Wappen erstellen, das im späteren Spiel die eigene Fahne schmücken soll. Der weniger kreative Rest darf aber auch getrost auf vorgefertigte Grafiken zurückgreifen, welche zahlreich vorhanden sind.



»KNIGHTS OF LEGEND-Bravissimo, ORGIN!«

Zu Beginn des Spieles hält sich die eigene Party in dem malerischen Städtchen Brettle auf, das sich weit im Westen des Königreiches befindet. Meine ersten „Spiel-Stunden" gingen nun ganz für die Erkundung der Stadt drauf, schließlich lassen sich in den vielen Hütten und Behausungen wichtige Informationen für die weitere Vorgehensweise ergattern. Quasi in der Form eines Adventures kann der Spieler nun nach Betreten eines Hauses die Bewohner ausgiebig befragen, um so eventuelle Hinweise aus ihnen herauszulocken. Leider beinhaltet die Anleitung aber kaum erklärende Worte über die „Leistungsfähigkeit" des Parsers, so daß der Spieler in der Anfangsphase ganz auf sich allein gestellt ist. Im Gegensatz hierzu dürfte es bei der restlichen Handhabung von KNIGHTS OF LEGEND übrigens keinerlei Probleme geben, da die Programmierer nämlich auf die bewährte Steuerung per Icons, Maus und Tastatur gebaut haben.

Während es auf städtischen Terrain noch einigermaßen gesittet vonstatten geht (abgesehen von ewaigen Zweikämpfen etc.), ist des Spielers Party auf den „tagelangen" Märschen durch Wälder, Wildnis und Gebirge ständigen Gefahren ausgesetzt. So droht jederzeit ein heimtückischer Hinterhalt von Monstern und anderen Kreaturen, die das ganze Königreich unsicher machen...



ORGIN muß irgendwas mit „originell"...

Der Reiz von KNIGHTS OF LEGEND liegt meines Erachtens vor allem in der ungeheuren Komplexität, auf die der Spieler an allen Ecken und Enden stößt. Zaubersprüche, Kämpfe in der geheimen Arena für den Aufstieg der eigenen Charaktere, hitzige Gefechte im Team mit allerlei Gegnern, Rätsel und Aufträge en masse – die Liste mit dem, was Euch bei KNIGHTS OF LEGEND so alles erwartet, ließe sich wohl noch um ein Vielfaches erweitern, doch all dies sollt Ihr ja bekanntlich ganz allein heraustüfteln. Die Welt von Ashtalarea dürfte auch den eingefleischten Rollenspielexperten Spielspaß wie auch harte Arbeit auf Monate hinweg bieten, so groß, so komplex fällt die Abenteuerwelt von KNIGHTS OF LEGEND aus. An der abwechslungsreichen Grafik gibt es meiner Meinung nach überhaupt nichts zu meckern, sieht man einmal von dem etwas langsamen Scrolling ab. Ansonsten erwarten den Spieler nämlich wahre grafische Leckerbissen (je nach Grafikkarte, versteht sich), wofür die verschiedenen Darstellungsmodi (Stadt, freie Wildnis, Kampfphase etc.) nur ein Beispiel sein dürften. Insbesondere die vielen Zwischengrafiken lockern immer wieder das Spielgeschehen auf. Nur in Sachen Sound fiel das Spiel etwas mager aus...

Als Fan dieses Genres muß man KNIGHTS OF LEGEND einfach gespielt haben, bietet dieser ASM-Hit doch ungeahntes Adventure-Vergnügen, das viele hochgepriesene Rollenspiele erblassen läßt. Weitere Abenteuerwelten als Nachlader sind übrigens schon in der Planung.

Torsten Blum

Grafik	9
Story	10
Vokabular	Icons
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	9



... oder „original" zu tun haben *(Fotos: PC-EGA)*

IM BLICKPUNKT

JANE SEYMOUR »DER SPACE MASTER«

Im Bereich der 3D-Actionadventures hat die Softwarebranche in den vergangenen Wochen und Monaten bekanntlich einen wahren Boom erlebt, wie sich unschwer an den unzähligen Neuerscheinungen in diesem Genre festmachen läßt. Der Ursprung dieser „Hochkonjunktur" liegt allerdings schon eine gewisse Zeit zurück, womit ich natürlich ganz auf DUNGEON MASTER abziele. In dasselbe Horn stößt nun auch GREMLIN mit seinem neuesten Werk FEDERATION QUEST 1 – BSS JANE SEYMOUR für den AMIGA. Allerdings ist man beim englischen Hersteller noch einige Bytes von der entgültigen Fassung entfernt, so daß wir mit einer „99prozentigen" Vorabversion vorliebnehmen mußten.

Der zweite Teil des Spieltitels von **FEDERATION QUEST I – BSS JANE SEYMOUR** läßt vorweg sicherlich eine kleine Frage aufkommen, ob sich nämlich die Programmierer den Namen *Jane Seymour* aus der jüngeren oder schon verstaubteren Geschichte entliehen haben. So dürften versierte Filmfreunde eine mehr oder minder berühmte Schauspielerin mit diesem Namen verbinden. Zum anderen hatte irgendein englischer König (wie war doch gleich der Name, Manfred?) (Heinrich VIII., Du Dösbattel!; M.K.) eine Frau gleichen Namens zu seiner Gemahlin genommen. Allerdings sollen derartig „belanglose" Fragen ('tschuldige, Manfred) (Bitte, Torsten!) nicht darüber hinwegtäuschen, daß das neue Actionadventure aus dem Hause **GREMLIN** in ferner, ferner Zukunft spielt. Ein Expeditionsraumschiff, die BSS Jane Seymour, wurde von der Erde ausgesandt, um die Galaxie nach außerirdischen Lebensformen zu durchforsten. Nachdem einige Aliens erfolgreich für den intergalaktischen Zoo auf der Erde eingefangen werden konnten, passierte allerdings das große Unglück. Aufgrund eines Steuerfehlers geriet die Jane Seymour in die Nähe eines radioaktiv verseuchten Sternensystemes, wodurch an Bord so ziemlich alles außer Rand und Band geriet. So werdet Ihr schließlich als neuer Kommandant an Bord des Raumschiffes gebeamt, um die Expedition zu einem erfolgreichen Ende zu führen.



Es gibt viel zu tun auf der „Jane Seymour" – packen wir's an!

An Bord des Raumschiffes erwarten Euch während des Spieles vielfältige Aufgaben. So gilt es zu Beginn erst einmal, die beschädigten Bordsysteme instandzusetzen. In einem zweiten Schritt darf sich der Spieler gewissermaßen als Kammerjäger betätigen, indem er die außerirdischen Lebensformen im Raumschiff aufspürt und, wenn möglich, wieder einfängt. Bevor Ihr also die Jane Seymour zur Erde zurückbringen könnt, stehen Euch ohne Zweifel einige haarige Stunden oder gar Tage an Bord des Raumschiffes bevor. Als Tschernobyl-erfahrener Mensch weiß man schließlich, daß die Halbwertszeit von radioaktiven Stoffen nicht gerade die kürzeste ist (kommt auf den Stoff an, Torsten!), wodurch auch klar sein dürfte, daß man im Spiel ständig auf das Maß der eigenen Verseuchung achten sollte. Eine viel größere Gefahr droht Euch allerdings von den zahllosen Aliens, die die gewonnene Freiheit keinesfalls für einen Schlafplatz im tristen Käfig hergeben wollen. So gehen diese galaktischen Kreaturen wahrlich in die Offensive, indem sie den Spieler fast ständig attackieren, gar durch das ganze Schiff verfolgen.

Es würde wie so oft zu weit führen, nähere Einzelheiten über den Spielablauf von FEDERATION QUEST 1 aufzulisten. Nennenswert ist aber sicherlich noch die plagiathaft anmutende Option, bis zu sechs Arbeitsroboter für eigene Dienste einspannen zu können. Mittels einer einfach gehaltenen Programmiersprache können diese emsigen Dronen gekonnt in Bewegung versetzt werden. Ansonsten erwarten den Spieler sicherlich noch viele weitere Features, die den Spielspaß eigentlich auf einem recht hohen Niveau halten. Das Spiel untergliedert sich übrigens in insgesamt 20 Levels, die jeweils nur über ein Paßwort erreicht werden können.

Vom Spielaufbau her würde ich FEDERATION QUEST 1 am ehesten mit dem altbekannten *Dungeon Master* vergleichen, wenn die beiden Spiele auch inhaltlich stark differieren. Jedenfalls dürften DUNGEON-MASTER-erprobte Spieler mit der Handhabung des GREMLIN-Produktes kaum Probleme haben, da die Programmierer auf die bewährte Icon-Steuerung zurückgegriffen haben. Insbesondere bei der „Verwaltung" von Gegenständen kommen die Vorteile dieser Steuerung klar zum Tragen, können die verschiedenen Items doch auf einfachste Weise an verschiedenen Körperpartien etc. plaziert werden. Lobenswert sind sicherlich auch die äußerst umfangreich gehaltenen Anzeigefelder, die den Spieler ständig aktuelle Infos präsentieren.

In Sachen Grafik zogen die Programmierer bei FEDERATION QUEST 1 allerdings nicht alle Register. Zwar fiel die 3D-Grafik recht farbig und stellenweise sehr detailliert aus, doch machte sie insgesamt auf mich einen eher spartanischen Eindruck. Da gab's nämlich schon Besseres auf diesem Rechner. Eine willkommene Abwechslung bieten dagegen die vielfältigen Monsterkreaturen, die das Schiff unsicher machen. Wenigstens hier ließen die Programmierer ansatzweise ihr Können aufblitzen. Ein 3D-Scrolling hätte die ganze Chose sicherlich noch abgerundet, aber was nich' is, is halt nich'. Die Soundeffekte hielten sich bei unser Version sehr in Grenzen.

Meines Erachtens haben die Jungs von GREMLIN mit FEDERATION QUEST 1 bislang einen würdigen Vertreter der Sparte der Actionadventures hingelegt. Vielleicht holt die endgültige Fassung gegebenenfalls noch etwas mehr aus dem Amiga heraus.

TORSTEN BLUM



Programm: Final Command, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** UBI-Soft, Frankreich, **Muster von:** UBI-Soft.

IM BLICKPUNKT

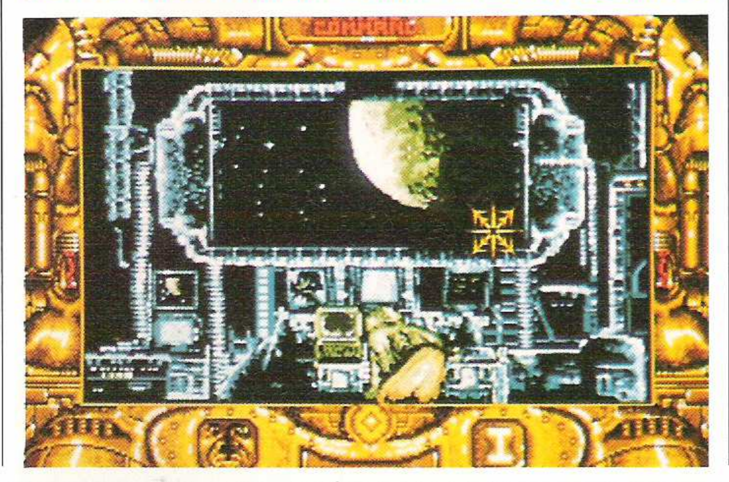
FINAL COMMAND

Einen Anlauf in die Richtung der mausgesteuerten Adventurebaustellen unternimmt UBI-Soft mit dem in Kürze erscheinenden Weltraumbahnhof FINAL COMMAND. Als einsamer Weltraumagent 'Y G 30' muß man die ganz und gar mysteri- und nebulösen Ereignisse, die sich auf der nunmehr nicht mehr ganz intakten Forschungsstation Junar G2 auf dem Planeten Ipsos III zugetragen haben, ans Tageslicht bringen. Viel Glück wünscht einem die Anleitung hierbei.

Tja, und schätzungsweise wird man das auch brauchen können, denn die Steuerung von **FINAL COMMAND** kann auch den erfahrenen Abenteurer in den Wahn treiben. Doch dazu an anderer Stelle mehr. Ich nahm mir die (noch) französische Vorabversion vor.

Die Story ist noch ein bißchen länger als eben angerissen. Hier wird von einer Menge wundersamer Dinge erzählt, wie von einem nicht-atomaren 3. Weltkrieg, einer Einigung der Menschen und der folgenden Eroberung des Weltalls durch selbige. Im Laufe dieser Eroberung trifft der Mensch jedoch auf die Horgants, eine Rasse von Außerirdischen, die „vom entferntesten Winkel der Galaxie" kommen und das Weltall ebenfalls erobern wollen. Daß es hier zu Streitigkeiten kommt, dürfte wohl auf der Hand liegen.

Na, jedenfalls wird irgendwo ganz versteckt auf einem kleinen ahnungslosen Planeten, sofort Ipsos III getauft, die Forschungsstation Junar G1 errichtet, und „oh weh!", einer der Reaktoren schlägt leck, und die meisten der Wissenschaftler überleben die daraus resultierende Intensivbräunung leider nicht.



Also baut man Junar G2 gleich hinterher, um kurz vor Abschluß der dortigen Forschungsarbeiten jeglichen Funkkontakt mit der Basis zu verlieren. Ein Raumschiff, die „Zentaur", wird ausgerüstet und losgeschickt. Nun liegt es beim Spieler, herauszufinden, was auf Ipsos III und im Wald bei den Schlümpfen passiert ist.

Die Realisation dieses Stoffes hat ihre Formen in einem typisch-französischen Bildschirm-Abklick-Adventure mit mäßigen Grafiken und ebensolcher Technik gefunden. Die Rätsel, mit denen man konfrontiert wird, sind zwar durch Aufmerksamkeit und logische Denkweise zu lösen, reißen einen aber nicht gerade vom Hocker, besonders weil man mittels Maus und Zeiger in jedem Raum zuerst einmal den gesamten Bildschirm, d.h. die ausgefranste Grafik, in der man nur mit Glück Gegenstände erkennt, „absuchen" muß.

Hoffentlich werden hier noch einige Verbesserungen vorgenommen. Warten wir ab, was UBI draus macht!

Uli

Window Wizard

Vertrieb: Rushware Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Der Job des Fensterputzers ist hart. Das muß auch Willy feststellen – Sieben Level, vollgepackt mit Comic-Grafik vom Feinsten, Bonuslevels und über 100 Animationen garantieren Ihnen den Spielspaß, den andere Spiele gerne hätten.

"Young - line" -besonders für Kinder geeignet

Young line

PC
AMIGA
ATARI ST

reLINE SOFTWARE®

Fußballfest bei uns zu Hause!

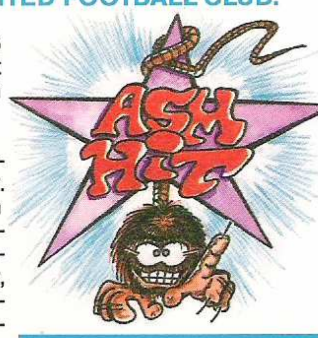
Nicht nur in deutschen Landen logiert Fußball als Sportart auf Platz eins, schließlich ist es kein Geheimnis, daß gerade in England, dem Ursprungsland des Soccers, dieser faszinierende Rasensport besonders groß geschrieben wird. Wenn es international in letzter Zeit auch etwas schlechter um den englischen Fußball bestellt war, so hat die erste englische Fußballdivision trotz alledem den Ruf einer der besten Ligen der Welt inne. Weit über die Insel hinaus bekannte Klubs begeistern jedenfalls Millionen von Fans. Das englische Softwarehaus KRISALIS hat sich nun der Versoftung des wohl berühmtesten Fußballvereins Englands angenommen, dem MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB.

Programm: Manchester United Football Club, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (erscheint in Kürze), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Moorgate, England, **Muster von:** Krisalis.

Mit **MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB** (in Folge nur noch MUFC genannt) ist dem englischen Hersteller **KRISALIS** ein wahres Kunststück gelungen. In der Entwicklung des Computer-Fußballes haben sich im Laufe der Zeit ohne Zweifel zwei verschiedene Spielgattungen herauskristallisiert. Während das legendäre *Soccer* auf dem C-64 den Ursprung des Computer-Fußballes als reines Sportspiel darstellte, löste der altgediente *Football Manager* den nicht enden wollenden Boom der Manager-Simulationen aus. KRISALIS hat nun erstmals den gewagten Schritt getan, beide Spielformen zu einem Ganzen zu kombinieren. Zwar gab es in der Vergangenheit schon des öfteren derartige Versuche, doch allesamt scheiterten sie, weil entweder der Actionpart oder die Managersequenzen zu kurz kamen. Nicht so bei MUFC.

Bei dem neuen Spiel aus dem Hause KRISALIS kommen sowohl die Strategie-Freunde unter Euch als auch die eher actiongeladenen Fußballfans voll auf ihre Kosten. So kann der Spieler entsprechend dem eigenen Interesse den Simulationsteil oder das eigentliche Fußballspiel außen vorlassen, aber auch beide Teile gleichzeitig spielen. Im ersten Teil des Berichtes möchte ich mich nun voll und ganz den Managerqualitäten von MUFC annehmen, während der zweite Abschnitt natürlich ausschließlich dem Sportspiel MUFC gewidmet ist.

Der Schwerpunkt des Managerparts liegt nicht so sehr im finanziellen Sektor als in der eigentlichen Arbeit als Trainer. Geld steht dem Spieler quasi en masse zur Verfügung, schließlich deuten lediglich Kommentare seitens des Programmes an, daß Ihr Euer Budget bei der letzten Transaktion überschritten habt oder dergleichen mehr. Als Trainer von Manchester United heißt es dagegen vielmehr, das Leistungsniveau der Mannschaft ständig auf einem hohem Level zu halten, um im Konkurrenzkampf mit den anderen Teams der ersten Division (allesamt original übernommen!) nicht den Kürzeren zu ziehen. Zu Beginn solltet Ihr also erst einmal genauestens das eigene Team auf ewaige Schwachstellen hin untersuchen, wozu detaillierte Tabellen mit dem augenblicklichen Leistungsstand eines Spielers gute Dienste leisten. Wie auch bei anderen Manager-Programmen üblich, unterteilen sich diese Momentan-Statistiken in diverse Kategorien (Geschwindigkeit, Wendigkeit, Schußvermögen etc.), so daß sich die augenblickliche Verfassung einzelner Spieler schnell miteinander vergleichen läßt.



»MANCHESTER UNITED – eine echte Fußball-Gala von KRISALIS!«

Nicht nur die Fans von Manchester United wird es freuen, daß zu jedem Spieler des Klubs eine digitalisierte Schwarzweißgrafik existiert, die beim Aufrufen des Info-Blockes auf dem Screen erscheint. Allerdings ist es aus Speicherplatzgründen verständlicherweise kaum möglich gewesen, ebenfalls Grafiken der Spieler anderer Klubs der First Division im Programm zu implementieren.



„Voll unter die Latte?“

Doch zurück zum „tristen“ Job des Trainers. Allwöchentlich besteht eine Eurer Aufgaben darin, Art und Umfang des Trainings festzulegen, um so letztendlich maximale Leistung aus den eigenen Recken herauszuholen. Wenn mich mein Gedächtnis nicht trügt, so ist es bei MUFC zum ersten Mal in der Tradition der Manager möglich, das Training individuell auf den einzelnen Spieler zuzuschneiden. Maßgebend für den Aufbau des wöchentlichen Trainingsplan eines Spielers sollten logischerweise dessen Schwächen in den einzelnen Bereichen sein, die es möglichst auszumerzen gilt. So könntet Ihr einem fußlahmen, aber dafür ballgewandten Spieler verschärftes Sprinttraining als Medizin verabreichen, gleichzeitig bei diesem aber auch auf Übungseinheiten im Freistoßschießen verzichten. Jedoch droht bei zu scharfem Training mit der Zeit eine nicht zu unterschätzende Verletzungsgefahr, die einem Leistungsträger oft eine mehrwöchige Zwangspause verschafft. Um an Spieltagen wegen verletzungsbedingten Ausfällen nicht in die Bredouille zu kommen, empfiehlt es sich, ständig ein Auge auf die Verletztenliste zu werfen.

Im Laufe einiger Wochen trennt sich schnell die Spreu vom Weizen, so daß Ihr Euch langsam mit dem Gedanken an die ersten Spielerverkäufe bzw. Ankäufe anfreunden müßt. Auch in diesem Bereich geht's bei MUFC äußerst realistisch zu. Verkäufe können nämlich nicht, wie dies bisher immer der Fall war, stante pede durchgezogen werden, vielmehr muß sich zunächst einmal ein Käufer für die entsprechenden Spieler finden, was mitunter einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Bei einigen Ankäufen läuft im Prinzip das gleiche Verfahren ab. Allerdings könnt Ihr hier einerseits in einem Pool von Spielern nach Talenten suchen, die auf der Verkaufsliste anderer Klubs stehen, aber auch andererseits gezielt nach Ballkünstlern in den einzelnen Vereinen Ausschau halten. Klar, daß die zweite Variante etwas mehr ins Geld geht. Selbstverständlich geht einem „großen Kuhhandel“ eine regelrechte Feilscherei voraus, durch die sich der Preis erheblich drükken oder der Gewinn steigern läßt.

Zu guter Letzt sollen zwei weitere Informationsscreens nicht unerwähnt bleiben, nämlich zum einen eine Liste mit gesperrten Spielern, die Ihr als Trainer natürlich bei Eurer Aufstellung mit einkalkulieren müßt. Eine Art Stimmungsbarometer des eigenen Ansehens in

der Öffentlichkeit stellt zweifelsohne die Presse dar, die Ihr bei MUFC ebenfalls, wenn auch nur als Titelbild der Lokalzeitung, einsehen könnt. Im Vergleich mit anderen Fußball-Managern geht das KRISALIS-Produkt eindeutig als Sieger hervor, denn vor allem wirklichkeitsnahe Features, wie z.B. die Vorgehensweise beim Ankauf von Spielern, heben das Programm eindeutig von der großen Masse ab. Freunde dieses Genres dürfen sich jedenfalls aufgrund der zahllosen Möglichkeiten bei der Führung von Manchester United einer lang anhaltenden Motivation gewiß sein.

Sprachliche Barrieren sollte es eigentlich auch keine geben, da MUFC gleich in sechs Sprachen zur Verfügung steht. Eingefleischte Bundesligafans sollten sich jedoch schnellstens auf englische Verhältnisse umstellen, schließlich beinhaltet das Programm alle Finessen des Insel-Fußballes, angefangen mit einem etwas anderen Punktesystem bis hin zum F.A. Cup und dem Littlewoods Cup. In technischer Hinsicht wußte der Managerteil ebenfalls vollauf zu überzeugen. Insbesondere die vielen brillianten Grafiken machen das Spielen zu einer wahren Wonne. Des weiteren verfeinern kleine Gags den Spielablauf, wie z.B. die „Live-Ziehung" der Paarungen der nächsten Pokalrunde. Äußerst durchdacht wurde auch die Steuerung realisiert, die sich durch ein komfortabel zu handhabendes Menüsystem auszeichnet. Doch kommen wir nun zum Sportspiel MUFC.

Der Managerpart geht natürlich nahtlos in den Sportteil über, muß doch vor einem Spiel erst einmal die Mannschaftsaufstellung von Manchester United sowie das Spielsystem geklärt werden. Leider fehlen im Aufstellungsmenü die individuellen Spielerdaten, so daß ohne eine eigene Vorauswahl der Spieler zu einem früheren Zeitpunkt keine optimale Aufstellung möglich ist. Während des Spieles fallen die „Schwächlinge" dann ganz schnell durch einen äußerst schwachen Antritt oder andere mißlungene Aktionen auf. Leider können nun aber keine Auswechslungen mehr vorgenommen werden, so daß wohl oder übel mit den „Luschen" Vorlieb genommen werden muß. Mit derartigen Problemen brauchen sich diejenigen, die den Fußball-Manager ganz still gelegt haben, selbstverständlich nicht herumzuplagen. Die Spielzeit läßt sich übrigens zwischen zehn und 90 Minuten (Echtzeit) frei wählen.

Etwas störend dürfte wohl der Umstand sein, daß eingefleischte Manager den eigentlichen Actionteil nicht abbrechen können, sondern vielmehr bis zum bitteren Ende vor dem Screen ausharren müssen.

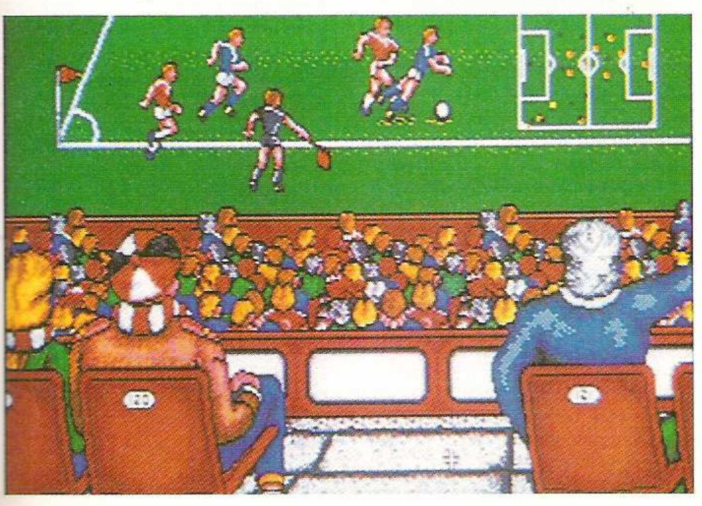
Zu Beginn des Spieles übernimmt der Computer die Steuerung beider Mannschaften, deren aktueller Leistungsstand (wohlgemerkt nur bei aktivem Managerteil) den Ausschlag für den Verlauf des weiteren Spieles gibt. Natürlich könnt Ihr Euch auch jederzeit selbst ins Spiel einklinken, indem Ihr einfach eine der beiden Mannschaften übernehmt oder gar zu zweit gegeneinander spielt. Die Programmierer scheinen einfach an alles gedacht zu haben, denn neben Features wie Freistößen, Ecken oder Elfern verteilt der Referee unter Umständen auch Gelbe und Rote Karten. Des weiteren joggen ständig zwei Linienrichter auf Ballhöhe mit, was es meines Erachtens noch nie in einem Fußballspielchen zu sehen gab. Einfach phantastisch. Die Steuerung trägt ebenfalls zu einem „reibungslosen" Spielverlauf bei. Selten ließ sich ein Fußballspiel im Homecomputerbereich so präzise steuern. Vorbildlich können z.B. Ecken und Freistöße getreten werden, läßt sich doch mittels eines kleinen Fadenkreuzes in einem Übersichtsradar der Punkt anvisieren, zu dem der Ball hingezogen werden soll. Das Repertoire der Spieler schließlich umfaßt bis auf den Fallrückzieher so ziemlich alle „Balltechniken". Die Grafik des Fußballspieles fiel schlichtweg phänomenal aus. Aus insgesamt 15 einzelnen Screens setzt sich das gesamte Spielfeld zusammen. Die Programmierer haben übrigens die im Fernsehen übliche Schrägsicht von der Tribüne aus gewählt, wodurch ein hohes Maß an Übersichtlichkeit erzielt wurde. Lobenswert dürfte sicherlich noch sein, daß sich die Grafik nicht allein auf das Spielfeld beschränkt, sondern ferner noch jubelnde Zuschauermassen und dergleichen mehr umfaßt. Bei einer derart guten Grafik muß einfach Atmosphäre aufkommen, zumal Scrolling wie auch die Sprites und deren Animation ebenfalls recht ordentlich gerieten. Die digitalisierten Soundeffekte tun da ihr übriges. Als kleines Bonbon wurde noch eine Zeitlupenfunktion mit eingebaut, die Tore auf einer modernen „Anzeigetafel" (in Graustufen) grafisch nachbereitet. Allerdings stimmen die Berechnungen nicht immer ganz mit dem ursprünglichen Geschehen überein. Schön sieht's trotzdem aus.



Die Auswechselbank ist heute etwas schwach bestzt.

Beide Spielteile von MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB gehören zum jetzigen Zeitpunkt ganz ohne Zweifel zum Besten, was der Markt zu bieten hat. Gerade die vielen technischen Finessen des KRISALIS-Werkes steigern die Motivation ständig. Meiner Meinung nach kommt kein Fußball-Fan (zunächst aber nur auf dem Amiga) an diesem traumhaften Spiel vorbei. *Torsten Blum*

Grafik	11
Animation	8
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	10





Programm: Tennis Cup, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, Amstrad CPC, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Rushware.

Mit Netz und doppeltem B·O·D·E·N

Der Boom ist da! Vorbei sind die Zeiten der endlosen Fußball-Manager (oder...?), der heillosen Fußball-Simulationen und der unheilbaren Fußballtester (Bernd?) – jetzt gibt's Tennis! Schuld an dem neuen Run auf die haarigen Bälle ist wohl nicht unser Boris, sondern die verspätete Einsicht der Hersteller, daß noch keine ansprechende Tennis-Simulation für 16-Bit existiert. Begonnen hatte der Boom mit *Passing Shot* und ging dann über *Great Courts* und **Tie Break** bis hin zu **TENNIS CUP**, dem neuesten Release aus dem französischen Softwarehaus **LORICIEL**. Da stellt sich natürlich ganz unwillkürlich die Frage: Welches Game ist das beste? Wir wissen zwar auch nicht, was der freundliche Tankwart empfiehlt, aber da ich die Zeit irgendwie totschlagen muß, kann ich Euch TENNIS CUP ja mal ausführlicher vostellen.

Was mir gleich nach dem Einladen an dem Programm auffiel, war 1.) die nach wie vor verdreckte Monitorscheibe und 2.) die Menüvielfalt dieses frankophilen Sportspiels. Ganz egal, wie die Spielbarkeit von TENNIS CUP letztendlich ausfällt: Es ist eindeutig das Tennisgame mit den komfortabelsten Einstellmöglichkeiten. So können zunächst einmal ein bis zwei Spieler gegeneinander antreten, zu zweit ein Doppel wagen oder einer allein mit Computerunterstützung gegen ein ebenfalls rechnergesteuertes Pärchen antreten. Gespielt wird wahlweise ein Gewinnsatz oder „Best of three" bzw. „best of five" in einer von drei wählbaren Geschwindigkeitsstufen. Als Austragungsmodus kann ein Schaukampf angewählt werden (Einzel bzw. Doppel), der Davis Cup, ein Turnier des Grand Slams oder gar der ganze Grand Slam. Entscheidet man sich für Letzteres, geht's aber immer noch nicht zum Spiel, denn nun muß erstmal der Charakter und die Spielstärke der eigenen Spielfigur kreiert und abgespeichert werden. Dabei besitzt jede Schlagvariante (Vorhand, Lob u.a.) die Grundstärke von 50%. Ideal wären 100%, denn dann werden die Bälle perfekt gesetzt. Ihr habt nun die Möglichkeit, die vorgebenen Parameter plus dreißig Extrapunkte nach eigenem Gutdünken zu verändern. Sollte dieser mathematische Kraftakt geschafft sein, braucht der Kerl nur noch 'nen Namen. Sorry, liebe FreundInnen (häßliche Schreibweise, nicht?), aber Girls werden von dem Spiel nicht berücksichtigt. Auch die Eingabe zumindest eines weiblichen Namens ist nicht zu empfehlen, wg. dem Aussehen der Sprites und so... Na ja, nun endlich kann's losgehen – oder könnte, denn selbstverständlich dürft Ihr noch ein bissel trainieren. Klar, daß es hier ebenfalls ein Menü gibt, mit dem ganz bestimmte Schläge mittels Ballmaschine eingeübt werden können. Noch größeres Pech habt Ihr, wenn Ihr einen Schaukampf austragen wollt, denn dann darf noch einer der besten 32 Profispieler als Gegner benannt werden oder – wie könnte es anders sein – ganz fix noch selbst der Feind erschaffen werden. Die enstprechenden Menüs dafür haben wir aber schon vorhin durchgekaut.

Bevor's jetzt endlich auf den Court geht, muß noch ein entscheidender Punkt geklärt werden. Nein, gemeint ist nicht das Preisgeld (für den Tester?), sondern der Spielbelag! Im Angebot sind: Sand (Asche), Gras, Hartplatz oder Hallenboden. Und nun geht's endlich zur Sache! Beide Spieler geben sich die Hand und schreiten alsdann gemessenen Schrittes auf ihre Seite des Netzes. Die Besonderheit hierbei ist der gesplittete Bildschirm, d.h. beide Spieler können auf je einer Bildschirmhälfte aus dem besten Blickwinkel betrachtet werden. Der Vorteil liegt auf der Hand: Im Zwei-Spieler-Modus kann jeder Spieler seinen Tenniscrack von der idealen Perspektive aus steuern. Leider hat das Ganze auch einen kleinen Haken: Der Blick in die Tiefe, also hinter das Netz, verengt sich extrem. Dadurch wird die Reaktionszeit bei einem ankommenden Ball kürzer, da dessen genaue Flugbahn erst recht spät erkannt wird. Diese Schwäche ist jedoch zu verschmerzen, denn TENNIS CUP ermöglicht eine Vielzahl von Schlagmöglichkeiten, die das Spiel sehr variabel machen. So richtig ideal ist eine Mischung von Laufen *und* dem Auswählen eines Schlages zwar nur mit *zwei* Feuerknöpfen zu bewerkstelligen, doch hat LORICIEL einen durchaus vernünftigen Kompromiß gefunden. Die Spielfigur kann mit dem Stick frei auf dem Feld bewegt werden und holt dann mit dem Schläger aus, wenn der Feuerknopf gedrückt wird – die Spielfigur steht nun. Wird der Feuerknopf dann wieder losgelassen, wird der Schlag ausgeführt. Welcher das ist, wird duch die Stellung des Joysticks bestimmt, und das auch noch abhängig davon, ob sich der Gegner oder der eigene Tenniscrack am Netz oder an der Grundlinie befindet. So sind Lobs (Joy nach hinten) nur möglich, wenn sich der Gegner am Netz befindet; rückt man selbst ans Netz vor, kann z.B. ein Volleystop (ebenfalls Joy nach hinten!) ausgeführt werden. Auf diese Weise ist es den LORICIEL-Programmierern gelungen, Schmetterbälle, Lobs, Stops, Halbflugbälle, Slice- Topspin- und gerade Schläge in dem Programm unterzubringen. Und jeder Ball kann ganz nach Belieben in die Ecken des gegnerischen Feldes gesetzt werden!!!



Komfortabel: Tennis Cup

Bei aller Euphorie über diese technsiche Meisterleistung sollte nicht verschwiegen werden, daß diese Art der Steuerung viel, viel Eingewöhnungszeit braucht, bis gelungene Ballwechsel zustande kommen. Und selbst nach stundenlanger Spielerei treten in der Hitze des Gefechts noch viele frustrierende Fehler auf. Hat man den Joystick jetzt nach links gedrückt? War das schon ein Volley? Wie ging doch gleich der Lob? Alles Fragen, die auf Dauer den Spielfluß und vor allem den Spaß hemmen! Hinzu kommt die (schon erwähnte) kurze Reaktionszeit, horizontales Ruckelscrolling und die leider etwas schleppende Animation der Sprites. Hübsch sehen sie ja aus, die Jungs: Sie wackeln mit dem Hintern, haben für jeden Schlag ein anderes Bewegungsschema und sind trotz ihrer O-Beine recht gut zu Fuß. Leider dauert es jedoch immer einen kleinen Tick, bevor der Rechner einen Richtungswechsel ausführt, der Weg zum Netz gerät gar zur Wanderung. Damit nicht genug: Ab der mittleren Geschwindigkeitsstufe flackert der Ball in zwei VBLs, die Sprites tun's sowieso nicht ohne ein kleines Ruckeln. Und bei niedrigster Geschwindigkeit wird's ganz schön lahmarschig. Wenn doch wenigstens die Trefferabfrage großzügiger wäre, um diese irritierenden Schläge ins Leere zu verringern! Die falschen Nationalhymnen und das peinliche, mißlungene Auf-dem-Schläger-Herumtrampeln nach verlorenem Spiel kann man ja außer Acht lassen. Die programmtechnischen Schwächen und die komplizierte, durchaus durchdachte Steuerung erschweren zusammen das Handling aber doch enorm.

Damit wir uns nicht falsch verstehen: TENNIS CUP ist ein gelungenes Tennisspiel, das Spaß machen kann. Die beeindruckenden Spiel- und Schlagvarianten sorgen für Laune und langanhaltende Motivation, die Grafik ist gut, der Sound mit netten Effekten unterlegt, wenn auch etwas langatmig. Bei einem Vergleich mit anderen Games dieser Art liegt TENNIS CUP leicht über dem Niveau von *Great Courts* und unter dem von *Tie Break*. Wer schnell ins Spiel kommen will, sollte *Great Courts* wählen, wer Technik und Spielbarkeit liebt, wird *Tie Break* mögen. Perfektionisten und eingefleischte Tennis-Freaks, die alles auf einmal möchten und sich mit Engagement stundenlang ins Spiel reinknien können, sollten sich TENNIS CUP holen. Ich persönlich wäre für TENNIS CUP **II**, ohne gesplitteten Screen, aber dafür mit sauberer Animation und großzügiger Trefferabfrage. Höre ich Widerspruch? Wohl kaum...

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

Wir verkaufen Software..
nicht Verpackungen!

* C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 *

Ultimate Intro Studio

Das ULTIMATE INTRO STUDIO ist ein Intro-Maker der Spitzenklasse. Programmiert wurde er von Sebastian Broghammer von der Gruppe "711". Ein mit UIS erstelltes Intro ist kaum von einem frei programmierten Intro zu unterscheiden. Mitgeliefert werden 10 RoMuzak-Musikstücke, 12 Zeichensätze und 3 711-Logos. Die 2. Diskettenseite ist mit Unter-Routinen vollgepackt, die von UIS aus nachgeladen werden können. - Best.-Nr.: UIS

19,90 DM

X-Ample's Intro Architect

Wer kennt sie nicht, die Gruppe X-Apple, die durch Ihre tollen Grafiken und Demos bekannt sind. Einer der Programmierer, Joachim Fräder, der bereits durch den Demo-Designer gezeigt hat, was er kann, hat sich diesmal selbst übertroffen. Er schuf den XIA. Wir wollen nicht viel verraten, aber er stellt alles von uns bisher angebotene in den Schatten, wenn es um Demo- oder Intro-Maker geht. Selbstverständlich liefern wir auch diesmal Musik (RoMuzak), Zeichensätze und vieles andere mehr mit. - Best.-Nr.: XIA

24,90 DM

Andere Produkte aus eigener Herstellung

Best.-Nr.:	Artikel	Preis in DM
SW	Shadow-Writer	14,90
DD	Demo-Designer	14,90
DDE	Demo-Designer-Erweiterung	11,90
DD+DDE	DD+DDEzusammen	24,90
MGOS	MGOS Classic V2.2	29,90
DMDL	Demo Maker de Luxe	19,90
DMDLE	DMDL-Erweiterung	14,90
DMDL+DMDLE	DMDL+DMDLE zusammen	31,90
PA	Professional-Ass	29,90
DF	Double Falcon	14,90

Best.:	Artikel	Preis in DM
CS	C.O.P.-Shocker	29,90
LA	Laurin	14,,90
RO	RoMurzak	24,90
ID	Intro-Designer	19,90
GGD	Game-Graphics-Designer	19,90
AS	Adress-Securer	14,90
SP	Sicherheits-Paket (CS+LA+AS)	54,90
GMP	Game-Maker-Paket (PA+RO+GGD)	69,90
Demon	Demo-Demon	14,90

* Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *

Professional Music Artist

Bei diesem Musik-Editor wurde nicht so viel Wert auf Design gelegt, sondern auf seine Funktionsvielfalt. Es stehen mehr als 250 K-Byte für Musikdaten zur Verfügung. 32 versch. Samples/Instrumente können eingeladen werden. Bis zu 80 Minuten Musik abspielbar. - Best.-Nr.: PMA

34,90 DM

* Public Domain * Public Domain * Public Domain * Public Domain *

Public-Domain-Software ist die preiswerte Alternative zur Raubkopie!

Eigene Serien:
C64 (z.Zt. 162 Stück) beidseitig - Einzeldisk. 5.00 DM - ab 10 Stück je 4,50 DM - ganze Serie 599,00 DM
AMIGA (z.Zt. 29 Stück) - Einzeldisk. 7,00 DM - ab 10 Stück je 6,50 DM - ganze Serie 159,00 DM
Fremde Serien:
AMIGA (z.Zt. ca. 3.500 Stück) - Einzeldisk. 5,50 DM - ab 10 Stück je 4,50 DM - ganze Serien a. Anfr.

Versandkosten: Vorkasse Inland 3,50 - Vork. Ausland 5,50 DM - Nachnahme 7,50 DM (incl. Zustell-Gebühr)

DM

Krefelder Straße 16
5142 Hückelhoven 2

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter

Tel. 0 24 35 / 20 86
oder 4 28

WIR ESSEN HEUT' MAL PFERDEFLEISCH



Programm: Grand National, **System:** Commodore Amiga (only), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Elite, Walsall, England, **Muster von:** Gill, Elite, England.

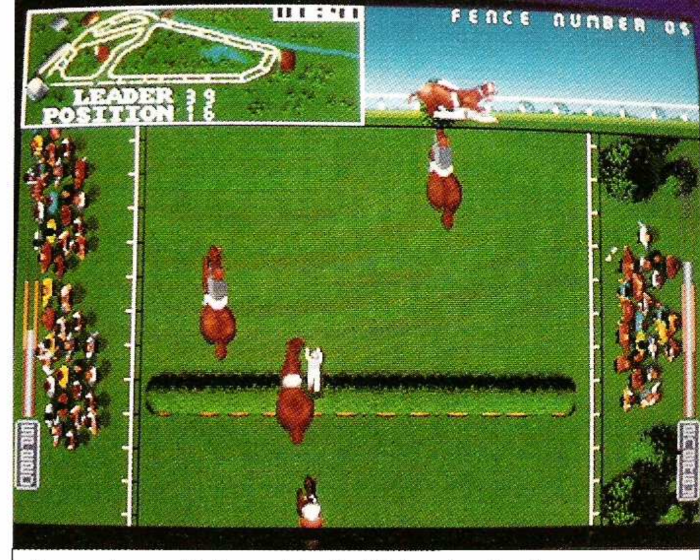
Im Jahre 1985 hatte ich bereits die Gelegenheit, **GRAND NATIONAL** auf dem Spectrum auszuprobieren. Damals gab's noch keinen echten „Action-Teil" und noch keine ASM. Deshalb kein Konvertierungsbericht, sondern eine Neubetrachtung der Amiga-Version aus dem Hause **ELITE!**

GRAND NATIONAL beschäftigt sich mit dem alljährlich in England stattfindenden Spectakulum, das wegen „übertriebener Härte" von deutschen Sportschauen indiziert wurde. Keine Berichte. Das härteste aller Steeple Races lockt allerdings auf der Insel immer noch eine Vielzahl von Zuschauer auf die Rennbahn und vors TV. Der Turf ist, weil Veranstaltung im englischen Sommer ausgetragen, bisweilen ziemlich tief, die Hindernisse (gewaltige fürs Pferd z.T. nicht übersehbare Heckenanlagen!) dagegen sehr hoch und breit. Die „moderne Bärenhatz" (Anspielung auf blutrünstige Vergnügung bis ins 18. Jahrhundert) hat auch die britischen Tierschützer auf den Plan gerufen. Leider ohne Erfolg. Nur für den Schlachter, der an Ort und Stelle per Gnadenschuß getötete Tiere (Beinbrüche!) gleich in seinen Hänger laden kann...

Doch nun zum Game! Bei ELITEs GRAND NATIONAL handelt es sich um eine Kombination aus „aktivem" Pferdesport und gleichzeitigem Wetten (Letzteres kann wirklich süchtig machen, wenn man mal auf 'ner Rennbahn war, echt! Auch bei kleinen Einsätzen). Der Spieler erhält zunächst eine Anfangssumme von 10.000 Pfund Sterling. Mit diesem Geld kann er nun auf die verschiedenen fürs betreffende Rennen gemeldete Pferde setzen oder aber einen eigenen Gaul erwerben und für die Restsumme wetten.

Die Steuerung erfolgt in der „aktiven" Jockey-Phase über Stick, alle anderen finanziellen und strategischen Sachen werden mit der Maus erledigt. Mit Hilfe einer im Screen befindlichen „Zehner-Tastatur" (plus Scrolling-Tasten sowie ENTER und DELETE) folgt man den Instruktionen auf dem Bildschirm. Bitte auch nicht vergessen festzulegen, wie viele Jahre man am Rennzirkus teilnehmen möchte (Start: 1990). Gehen wir nun mal vom Regelfall aus: Man klicke das „Pfund-Zeichen" an und kaufe einen Klepper, den man sich gerade so leisten kann. Auf jenen setze man nun, reiterisches Können vorausgesetzt, eine hohe Summe; den Rest kann man sparen oder auf andere besser eingestufte Pferde verwetten („BET"-Symbol anklicken). Der Wettmodus: (1) für Sieg (bringt die angegebene Gewinnquote) oder (2) für den Vierer-Einlauf (das oder die Pferd(e) müssen sich unter den ersten Vier plazieren).

Nun geht's über zum Rennen. Dazu den Smoking gegen die Jockey-Kleidung getauscht und den Stick in die Hand genommen. Auf Klick geht das Rennen ab. Man befindet sich zunächst (unrealistisch) am Ende des 38er-Feldes. Den Stick nach vorn bewegen, um Geschwindigkeit aufzubauen (siehe Anzeige links!). Gleichzeitig sollte man sein Augenmerk auf den rechten Indikator richten, der die Energie des Pferdes angibt. Merke: Zu Beginn des (für mich persönlich zu langen) Rennens nicht zu schnell angehen, da dem Gaul sehr schnell die Nüstern qualmen; er bricht einfach zusammen. Bei den Hindernissen kommt es auf das geschickte Timing beim Sprung an (Feuerknopf!). Rafft man es nicht oder wird man von Mitkonkurreiteten gestört (Abdrängen erlaubt!), verfängt sich das Hoppe-Tier in der Hecke, der Roßreiter wird zu Boden geschleudert. Während dieser mit den Fäusten wütend den Turf bearbeitet, bemüht sich der Amiga, das Endresultat einzuladen. Hier sehen und hören (hervorragende Sprachausgabe mit Lautsprecher-Hall-Effekt in klarem Englisch!!!) wir die Plazierung der ersten Vier.



Hoppe, hoppe Reiter... bis die Nüstern krachen!

Nun checken wir, ob wir was gewonnen haben und welche Verletzung sich das Pferd zuzog (reicht von verstaucht bis tot). Die „Qualitäten" des Renners sind nun – naturgemäß – etwas gesunken. Wir verkaufen es also. Wenn's tot ist, bringt's beim Schlachter immerhin (nach Gewicht?) noch 'n Tausender.

Bei meinen GRAND NATIONAL-Versuchen konnte ich sehr schnell feststellen, daß genaues Timing beim Absprung und geschicktes Haushalten mit der Energie zu einem möglichen vierten Platz führen kann. Da das „Anfangspferd" eine hohe Gewinnausschüttung garantiert, kommt soviel Knete zusammen, daß man sich ein besseres leisten kann und sollte. Zudem kamen die Einnahmen aus den Wetten. Im Endeffekt hatte ich einen sauguten Rennstall mit bis zu vier Gäulen, der ein erträglich Maß an Kohle einbrachte. Man muß halt nur auf die Form der Tiere achten, rechtzeitig verkaufen und ab und an mal auf den eingeblendeten Favoriten des nächsten Rennens 'ne Stange Geld setzen. Wer allerdings mit einem Spitzenpferd auf die Nase fällt, ist bald ein armer Mann.

GRAND NATIONAL überragt sicherlich nicht in grafischer Hinsicht, hat aber durch die Verbindung von Action und Strategie einen guten Eindruck hinterlassen. Wer mal vom Fußball-Manager angetan war, könnte sich u.U. auch für den (harten) Pferdesport erwärmen.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Handhabung	7
Strategie	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8


PARIS
DAKAR
90
Das OFFIZIELLE SPIEL
zur RALLYE
TSO
Thierry Sabine organisation
TRAINIEREN SIE
„PARIS-DAKAR 90" UND
TEILEN SIE UNS IHR
BEST-RESULTAT BIS SPÄTESTENS
15. JUNI 1990 MIT
GEWINNEN SIE
EINEN
PEUGEOT 205
IM GROßEN TOMAHAWK-EUROPAWETTBEWERB
TOMAHAWK
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
ASM aktueller software markt
& VIDEOSPIELE
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Ab geht die Post!
Am 27. Juli 1990 wird im großen Europa-Finale der Sieger und Gewinner des Peugot 205 Junior ermittelt und präsentiert! Sie finden die Teilnahmekarten und Spielregeln im Computerspiel „Paris-Dakar 90" – oder einfach anfordern bei: Bomico, Elbinger Str. 1 6000 FRANKFURT/MAIN 90

COMBO RACER GREMLIN tritt auf's Gas!

Dank Manfred und Gabi, die nach Rietberg gefahren sind, um neuen „Stoff" zu besorgen, habe ich nun ein weiteres GREMLIN-Game auf meinem Schreibtisch liegen: COMBO RACER ist ein Programm, das sich zum Glück positiv von der Masse der Rennspiele unterscheidet. Man sitzt nicht – wie gewohnt – in einem stinknormalen Wagen, sondern in einem Zweiergespann samt Beifahrer (der am Spielgeschehen teilhaben kann). So, beenden wir nun diesen knapp gehaltenen Vorspann und wenden uns dem mir freudestrahlend entgegenblickenden (weil hungrigen) Amiga 500 zu.



Auf der Geraden Vollgas geben!

Programm: Combo Racer, **System:** Amiga (previewed), Atari ST (zwei Wochen nach Amiga), **Preis:** ca. 80 DM, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Modus; simultan, **Erscheinungstermin:** Anfang Mai, **Hersteller:** Gremlin, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Auf zwei Disks befindet sich **GREMLINS** neueste Entwicklung, **COMBO RACER**. Allerdings handelt es sich keinesfalls um eine „In-house"-Produktion, wie viele meinen, sondern um eine Auftragsarbeit, die von den fleißigen Programmierern des Labels **IMAGITEC**, bekannt durch die guten Umsetzungen von Rainbow Arts' *Rock 'n' Roll* und diverse andere Highlights in der Computer-Szene, ausgeführt wurde. Entwickelt wurde das Game auf dem Amiga (es kann also keiner über „wieder 'ne ST-Konvertierung" und so meckern) und (nach Aussagen von GREMLIN) enthält COMBO RACER superhypermegaabgefahrene 3-D-Routinen. Diese sollen (laut GREMLIN) dem Spiel den realistischen Touch verpassen. Doch lassen wir erst einmal die technischen Details und legen los.

Das Besondere an COMBO RACER ist der Zwei-Spieler-Modus. Wählt man diesen an, kann (darf, muß) ein zweiter Spieler den Beifahrer übernehmen. Der Beifahrer muß durch geschickte Gewichtsverlagerungen in den Kurven mittels Joystick oder Keyboard den Fahrer unterstützen. Also schnappe ich mir Cruiser Klaus (den Cadillac-Loser) als Beifahrer. Bevor wir losheizen, begutachten wir die acht verschiedenen Strecken, die GREMLIN „mitliefert"; und die sind wahrlich nicht von schlechten Eltern. Doch der Cruiser und ich (Torsten O.) wollen uns lieber einen eigenen (persönlichen) Track erschaffen. Dazu stellt COMBO RACER ein Construction Kit zur Verfügung. Über das Hauptmenü gelangt man in ein Untermenü, in dem eigene Strecken entworfen werden können. Hier werden wir mit dem ersten Problem konfrontiert: In weiser Voraussicht habe ich in Port 1 'nen Stick gesteckt, doch das Construction Kit unterstützt den Stick nicht, so daß ich ihn wieder aus'm Port 'rausfriemeln muß (shit). Mit dem Mäuslein geht's dann ans Designen. Cruiser und ich wissen schon, was gut ist, nämlich: endlos lange Geraden und möglichst wenig Kurven, damit man volle Kanne mit qualmenden Socken (Reifen) die Strecke entlangheizen kann. Ein paar Steigungen und Tunnel werden auch noch „erschaffen". Jetzt wird nur noch abgespeichert und auf geht's: Rot, Grün! Ich dreh' den Hahn auf, und die Kiste braust los. Rein in den zweiten Gang, Gas, dritter, Gas, vierter, noch mehr Gas, bei 100 Meilen schalte ich in den fünften, und bei 130 Meilen ist dann schließlich der sechste und letzte Gang dran. Klaus tropft vor Angst schon der Schweiß von der Stirn (hä, hä, hä). Nun kommt die erste kleine Steigung, die Kiste hebt für 'nen kurzen Moment ab, und die Räder dreh'n durch. Anschließend folgt eine langgezogene Rechtskurve, die ich ohne mit der Wimper zu zucken mit 145 Meilen nehme, mein Beifahrer (Klaus) lehnt sich nach innen, damit wir nicht aus der Kurve fliegen. Die Kurve wird immer enger, enger und enger; vielleicht sollte ich den Fuß vom Gas nehmen (äh, Finger vom Feuerknopf). Zum Glück schaffen wir's, unbeschadet durch die Kurve zu jagen und heil ins Ziel zu kommen. Tja, doch dies war die Practice-Runde: Jetzt geht der Spaß erst richtig los:



Wir fahren das „richtige" Rennen. Zuvor müssen wir uns zwar qualifizieren, doch das machen wir mit links. Als Spitzenteam sind wir, Klaus „Cruiser" Segel und Torsten „Hip House" Oppermann, einfach unschlagbar (wir haben uns schon fürs Marlboro-Abenteuer-Team beworben...). Die vom Compi gesteuerten Gegner bekommen immer nur Abgaswolken (von unserem Gespann) zu Gesicht. Fairerweise muß an dieser Stelle erwähnt werden, daß diese Version (nach Angaben des Herstellers), welche übrigens an die **gesamte deutsche Presse** gegangen sein dürfte, **nur zu 70 Prozent fertiggestellt** ist. Daher ist das Verhalten der Gegner noch etwas loserhaft.

Die Grafiken werden – hoffentlich – auch noch einmal überarbeitet, denn in der Anleitung stand was von Brücken und so, doch, entweder sind alle aus dem Hause Tronic blind, oder (was wohl eher hinkommt) die Brückengrafiken sind noch nicht integriert.

Ansonsten gibt's an der Grafik nichts auszusetzen, denn das Scrolling (in zwei Ebenen) ist sehr flüssig, und der gesamte Spielablauf ist ziemlich schnell. Von den superduperüberoberunterodersoguten Grafikroutinen habe ich zwar nichts bemerken können, doch, das soll mich nicht stören. Die realistischen Soundeffekte (digitalisiert) passen zum Spielgeschehen und sind „Amiga-Standard", d.h. rausch- und ebenfalls „ruckelfrei".

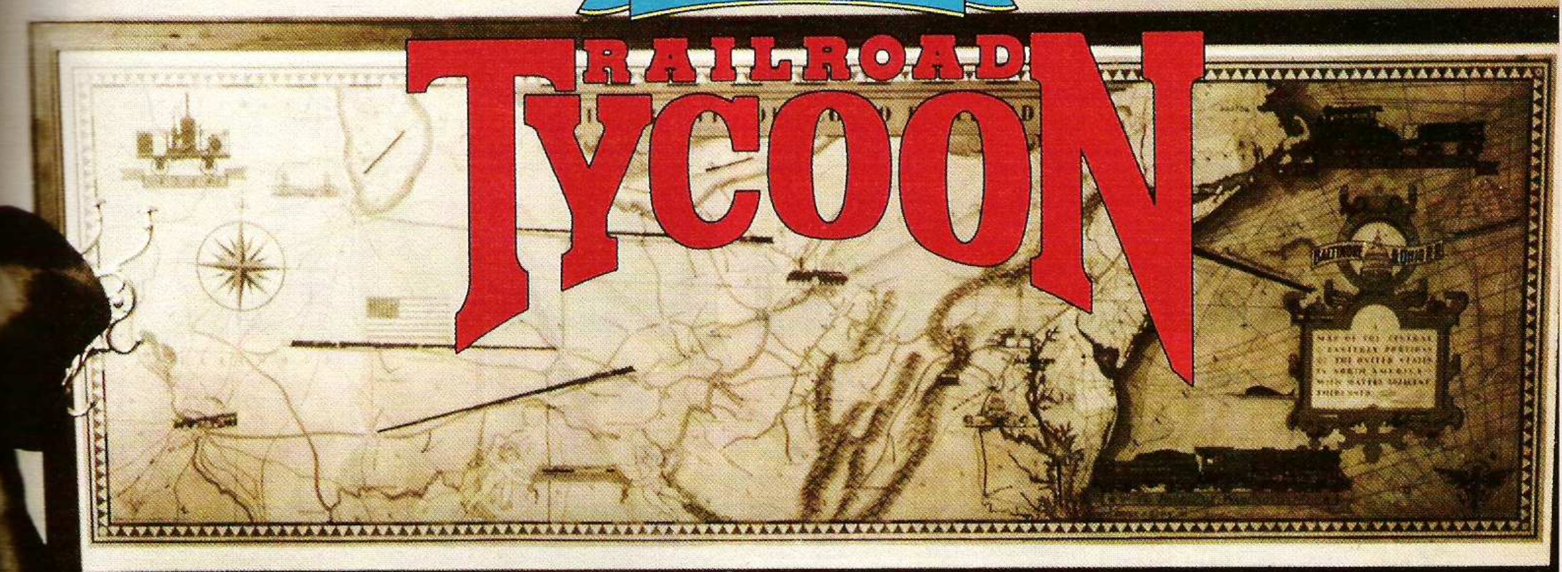
Wollt Ihr Cruisers Meinung zu diesem Spiel hören: „Für COMBO RACER laß' ich sogar meinen V8 in der Garage!". Und das will schon was heißen, meine ich, oder?

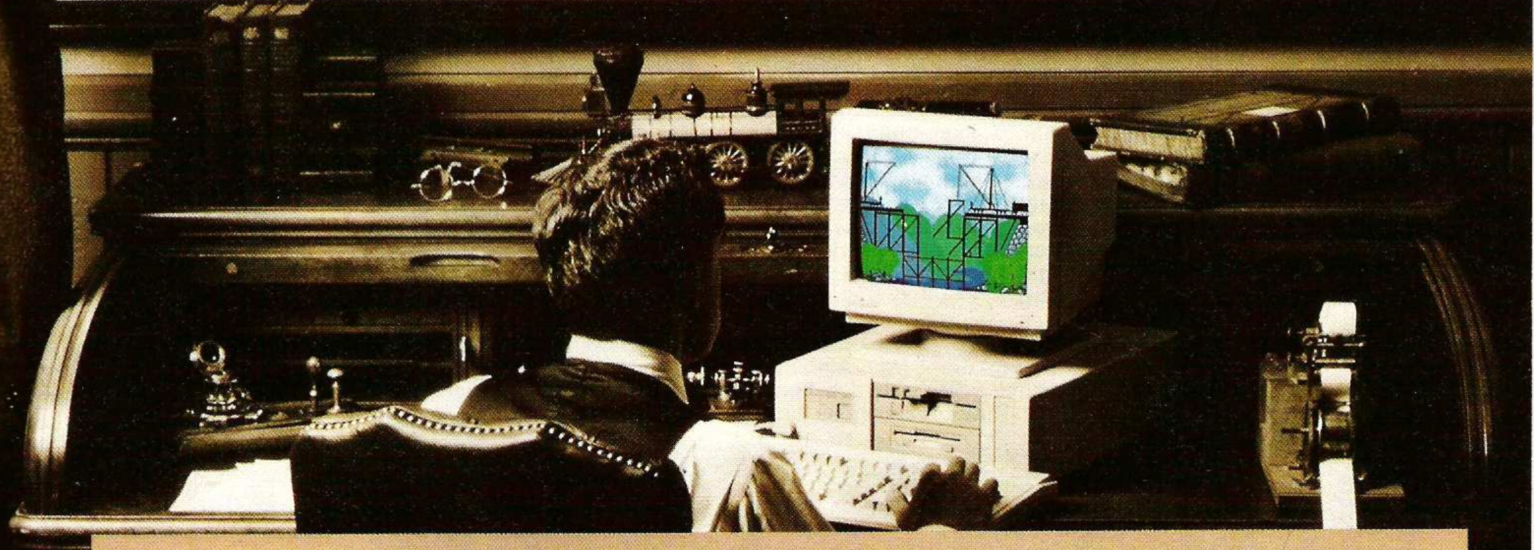
TORSTEN OPPERMANN
Beifahrer: CRUISER

Besonderheit: Vorabversion	
Grafik	**9**
Sound	**8**
„Vor"-Motivation	**10**
	(top)/11 (ks)









Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

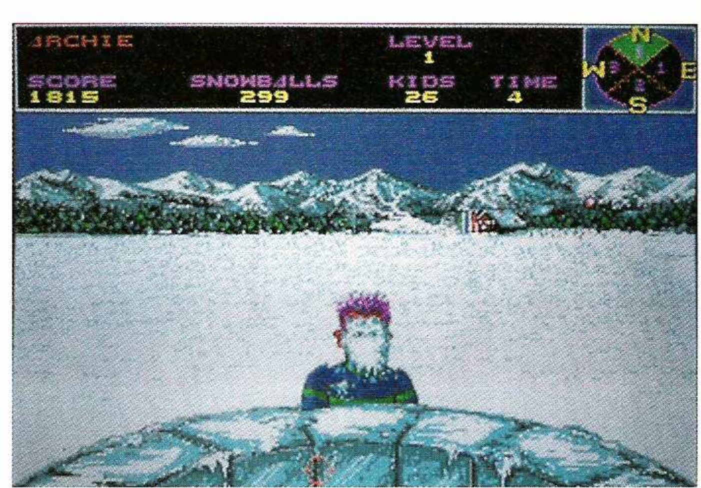
Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Iher Fantasie und Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt: Sie alleine entscheiden über das Schicksal einer Nation!
Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Mit RAILROAD TYCOON präsentiert Sid Meider Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene Eisenbahnzeitalter: Sie verfügen über sämtliche wirtschaftlichen Resourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklunger, die die Welt ins 20. Jahrhundert katapultieren würdfe.
Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus: Sie alleine entscheiden über das Schickal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien.
Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypon auf Ihrem Schienenetz laufen. Natürlich entscheiden Sie auch über die Zeitpläne und die zu transportierende Fracht. Beginndend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das ganze moderne Zeitalter hindurch arbeiten Sie an einem steten Aufschwung der Eisenbahnindustrie. Mit Genugtuung beobachten Sie Ihre Machtzunahme bei gleichzeitig steigendem Wohlstand in den Städten – und – im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch anderer Industriezweige.
Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sicher: Naturkatastrophen wie etwa Stürme oder Überflutungen und natürlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielsssweise Streiks und Lohnkämpfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!
Und-seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brilliante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten.

Demnächst erhältlich für IBM & Kompatible.



Wiesbadener Str, 89 6503 Mainz- Kastel





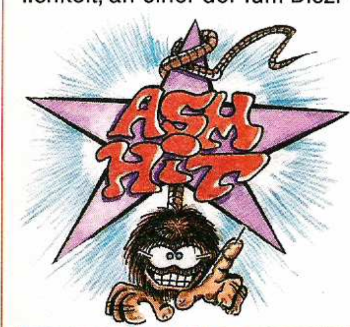
RODNEY'S BACK • JETZT

Electroni Arts' langersehnter Nachfolger

Programm: Ski or Die, **System:** PC (CGA, TGA, EGA, AdLib, MT-32) 16bit und C-64 folgen in Kürze, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Hersteller.

Vor ein paar Jahren brachte ein US-amerikanisches Softwarehaus namens *Epyx* ein Game heraus, das sich zu einem echten Dauerbrenner entwickelte. Die Rede ist von den schon legendären *Summer Games*. Dieses Sportgame zog seinerzeit jeden Freak in seinen Bann. Völlig klar, daß *Epyx* auch weiterhin auf Spiele dieser Art setzte und kurze Zeit später den Nachfolger *Summer Games II* veröffentlichte. So ging es über *Winter-*, *World-* bis hin zu den *California Games* heiter weiter (jetzt auf Sat 1?!). Nach *California Games* verließen die Programmierer jener Erfolgsserie *Epyx* allerdings und wanderten über zu **ELECTRONIC ARTS**. Dort ging's dann mit neuen Kräften ans Werk. Als erstes Produkt der „Übersiedler" erschien 1988 die Skateboard-Simulation *Skate or Die*, die massig Erfolg ernten konnte.

Jetzt, knapp zwei lange Jahre später (Mensch, wie die Zeit vergeht), bringt EA den Nachfolger auf den Markt: **SKI OR DIE** schimpft sich das Ding, in dem sich alles rund um Schnee, Skier und Snowboards dreht. Vom Aufbau her ähnelt SKI OR DIE dem Vorgänger *Skate or Die* ganz kräftig. Wieder ist Rodney derjenige, der den Spieler in seinen Shop einlädt, der als eine Art Hauptmenü anzusehen ist. Rodney stellt einige sehr nützliche Funktionen zur Verfügung: Wahl der Steuerung (Joystick oder Keyboard), Eingabe der Spieleranzahl (1-6), Eingabe der Spielernamen, Spielmode (Wettkampf oder Training), Highscore-Tabelle (wird abgespeichert), Musik (an oder aus). Bevor man loslegt, wählt man erst einmal die Steuerdingens (also, Joy oder Tasti) und gibt den Namen ein. Danach muß zwischen dem Trainings- und dem Wettkampfmodus entschieden werden. Sind all diese „Vorarbeiten" erledigt, geht's auf in Rodneys Wunderwelt des Schnees. Dort besteht die Möglichkeit, an einer der fünf Disziplinen teilzunehmen oder sich für die Teilnahme an einem Wettbewerb zu entscheiden, der alle Disziplinen beinhaltet. Ich entschließe mich (einer muß Euch ja die Drecksarbeit abnehmen) für „Compete all". Ich will/muß/soll/darf Euch nämlich alle Sport(?)-Arten beschreiben.



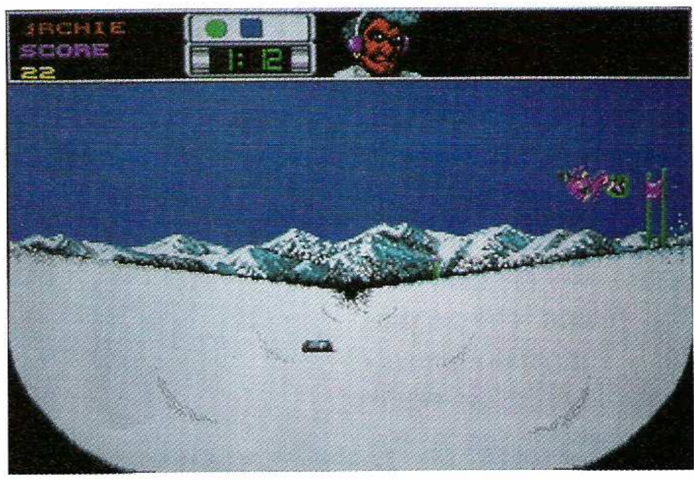
»Kurz und gut: Super!«

Los geht's mit **Halfpipe-Snowboarding**: Auf'nem Snowboard stehend geht's in einer Art Halbröhre steil bergab. Innerhalb von zwei Minuten müssen jede Menge Punkte ergattert werden. Wer die gewagtesten Kunststücke vorführt, bekommt die höchste Punktzahl. Am oberen Bildschirmrand ist die Grafik eines Kommentators (Rodney) zu sehen, der zu jeder artistischen Einlage seinen Senf zugibt. Um aus ihm ein Lob herauszukitzeln, muß schon was echt „Fieses" gemacht werden. Am meisten Punkte bekommt



Das Hauptmenü. Von hier aus geht's zu den verschiedenen Austragungsstätten.





AUF SKIERN!

von SKATE OR DIE

man fürs Herausspringen aus der Pipe mit anschließenden Drehungen und Verknotungen. Dabei gilt das Prinzip „Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel", sonst landet man des öfteren mit dem Kopf zuerst im eiskalten Schnee, und auch wenn das für manch einen erfrischend kühl ist, sollte doch davor gewarnt werden, denn Punkte werden selbstverständlich nicht an Bruchpiloten verteilt. Sind die zwei Minuten mehr oder weniger heil überstanden, gibt's – besonders gewagte Showeinlagen vorausgesetzt – noch 'nen saftigen „Tricky"-Bonus.
Vorsicht vor hernannahenden Schneebällen heißt's bei der zweiten Disziplin, dem **Snowball Blast**: Man befindet sich in einer Art Festung in der Mitte eines riesigen Feldes. Aus allen Himmelsrichtungen kommen nun wildgewordene Kids angerannt, um einen mit Schneebällen zu bewerfen. Angriff ist die beste Verteidigung. Deshalb warten 200 Schneebälle sehnsüchtig auf ihren „Empfänger". Es gilt nun, 50 Kids mit Schneebällen zu befeuern, bevor man selbst in einen Schneemann verwandelt wird. Wenn man sich von den Quälgeistern befreit hat, geht die Aktion mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von vorne los; so lange, bis man nicht voller Aale, sondern voller Schnee ist (und das geht schneller, als man denkt).
In schwindelerregende Höhen führt uns das Tiefschnee-Skifahren, **Downhill Blitz**. Nach einer etwas „unsanften" Landung auf dem Gipfel eines Berges heißt's „Ski Heil" bzw. „Hals- und Beinbruch", denn halsbrecherische Pisten warten schon ungeduldig darauf, befahren zu werden. Neben viel zu scharfen Kurven, bietet die Strecke auch Sackgassen, denen man entweder ausweicht oder an deren Ende man einen gewagten Sprung ausführt, um an Bonuspunkte zu kommen. Etwas humaner sind die beiden Huckelpisten: dort wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, sein Punktekonto durch Trickski-Einlagen aufzubessern. Schafft man es unter der vorgegebenen Zeit möglichst unbeschadet bis ins Ziel, darf man sich auf einen satten Zusatzbonus freuen. Das Verhalten des Ski-Fahrers (nach dem Rennen) zeigt übrigens, wie gut man seine Sache gemacht hat, zerbricht er seine Skier, darf man in Zukunft seine Visitenkarten mit dem Zusatz „Loser" versehen. Reißt er hingegen jubelnd seine Arme hoch, kann man sicher sein, gemogelt zu haben, denn selbst ich als alter *„Ski-or-Die*-Hase" (hüstel, hüstel) habe nur ein- bis zweimal diese Geste zu Gesicht bekommen.
Die nächste Sportart hat starke Ähnlichkeiten mit dem Ski-Kunst-Springen von *Winter Games* (komisch, komisch). Bei **Acro Arials** geht's nämlich genau um diese eine Sache – das Ski-Kunst-Springen. Gegenüber dem ersten Versuch bei *Winter Games*, hat man nun einiges dazugelernt und die *Ski-or-Die*-Fassung dementsprechend aufgepeppelt. Gesteuert wird folgendermaßen: Während des Herabfahrens von der riesigen Rampe kräftig den Joystick hin- und herrudeln, um Schwung zu holen. Nach dem Absprung von der Schanze müssen mit Hilfe des Joysticks waghalsige Kunstücke vorgeführt werden. Fünf abgedrehte Punktrichter vergeben anschließend ihre objektiven (?) Wertungen. Zehn Punkte sind das absolute Maximum, das es zu erreichen gilt. Mit zwei Salti in Kombination mit zwei Figuren ist dies auch ohne weiteres machbar. Ein *Toobin'*-mäßiger Gummireifen dient bei der letzten Disziplin, **Inner Thrash**, als Schlitten. Hier muß man entweder gegen Computergegner Lester oder einen menschlichen Gegner antreten und (mit allen Mitteln) versuchen, als erster im Ziel einzutreffen. Auf dem Weg dorthin liegt so manch nützlicher Gegenstand herum (Taschenmesser, Gabeln usw.), den man wirkungsvoll als „Waffe" einsetzen kann. Allerdings ist größte Vorsicht angesagt, sonst macht's nämlich unterm eigenen Hintern „psschht", und dann ist wirklich die Luft raus! Als krönender Abschluß darf dann noch die Gesamtbewertung begutachtet werden, die – wie alle anderen Highscores – auf Disk/Festplatte abgespeichert wird.
ELECTRONIC ARTS hat mit SKI OR DIE wieder einmal einen absoluten Hammer gelandet, der nahtlos an den Erfolg des Vorgängers *Skate or Die* anknüpft.
Das ganze Spiel ist von vorn bis hinten nahezu perfekt durchgestylt, technische Mängel sind nicht aufgetreten. Alle Grafiken sind echt gut gezeichnet und machen auf EGA und CGA einen hervorragenden Eindruck. Leider wird die VGA-Karte nicht unterstützt. Am allerbesten gefiel mir persönlich aber der Sound, der von keinem Geringern als Altmeister Rob Hubbard stammt und durch ein kleines Zusätzkärtchen namens AdLib erst richtig zur Geltung kommt. Da merkt man sofort, daß ein Profi am Werke war: Endlich hebt sich die AdLib-Musi mal von dem üblichen AdLib-„Gepiepe" ab. Rob hat's uns mal wieder gezeigt! Ein absolutes Meisterwerk, auch wenn's mir eigentlich ein bißchen zu heavy ist. SKI OR DIE ist ein Sportspiel, das sich jeder PC-Freak schleunigst besorgen sollte, denn es bietet alles, was das Herz eines jeden Spielers begehrt. Danke, Electronic Arts! *Torsten Oppermann*

Grafik/Anim.	10 (CGA)/10 (EGA)
Sound	7 (PC-int.)/11 (AdLib)
Realitätsn.	Ansichtss.
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10



Das Downhill Blitz fordert dem Spieler alles ab. (Fotos: EGA)

IM BLICKPUNKT

Schwarzer Tiger, bess'rer „Strider"?

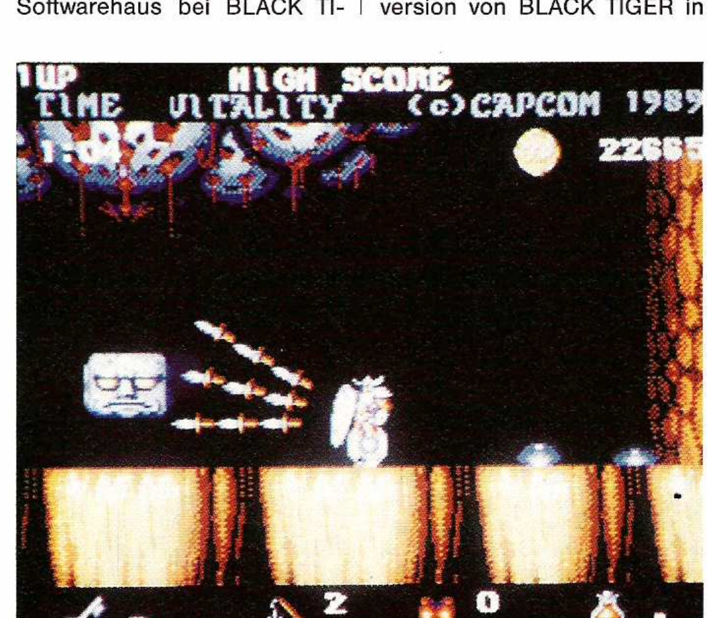
Der englische Softwareriese CAPCOM/U.S. GOLD scheint bei STRIDER den „Salto ins Jenseits", wie Michael seinen Testbericht zu dieser Automatenumsetzung übertitelte, recht gut überstanden zu haben. Schließlich steht uns mit BLACK TIGER schon in Bälde der Nachfolger ins Haus. Zwar wird es ohne Zweifel noch ein Weilchen bis zum Erscheinungstermin dieses Actiongames dauern, was uns aber nicht davon abhalten soll, über die ersten spielbaren Ergebnisse des Projektes BLACK TIGER zu berichten.

Im Vergleich zu anderen Vorabversionen, die sich vom späteren Endprodukt nur unwesentlich unterscheiden, zeigen sich bei **BLACK TIGER** für den **Atari ST** momentan lediglich Bruchstücke dessen, was es wohl in der entgültiger Fassung zu bestaunen gibt. So haben die Verantwortlichen von **CAPCOM/U.S. GOLD** bislang nur einen Level auf die Beine gestellt, sicherlich auch mit dem Hintergedanken, die Spannung auf das das fertige Produkt ein wenig hochzuschrauben. Selbst an der Spielstory wird noch kräftig gedichtet, so daß sich nur schemenhaft erahnen läßt, worum es bei BLACK TIGER später gehen wird. Deswegen nur soviel: Der Spieler schlüpft wieder einmal in die Rolle eines unerschrokkenen Bildschirm-Helden, der sich den Weg durch gefahrvolle Abenteuerwelten bahnen muß, um der guten Sache Genüge zu tun. Im Klartext bedeutet dies natürlich nichts anderes, als daß Ihr in gewohnter Manier Euren heißgeliebten Spielersprite sicher durch unzählige Levels bugsieren müßt, wohlgemerkt, ständigen Angriffen feindseliger Kreaturen ausgesetzt.



Wie schon von *Strider* her bekannt, wird das Spielgeschehen bei BLACKTIGER nicht nur auf eine einzige Ebene beschränkt sein. Anstatt des mittlerweile leider zum Regelfall gewordenen Horizontalscrolling erwartet den Spieler vielmehr eine packende „Berg- und Talfahrt". So führt der Weg über Treppenstufen, Säulen und dergleichen hinweg zu Hochplateaus, von denen es schnell wieder in tiefer gelegene Gefilde geht. Klar, daß man auf solch fremden Terrain ständig mit unangenehmen Überraschungen zu rechnen hat. Die Palette an muskelbepackten Monstern, die den Weg des Spielers säumen, ist jedenfalls äußerst groß. Selbstverständlich haben die Programmierer vom renommierten englischen Softwarehaus bei BLACK TIGER auch nicht jene reizende Endgegner vergessen, die Euch den Weg zum nächsten Level versperren. Letztendlich dürft Ihr Euch also auf genußvolle Prügeleien per Joystick freuen. Unser Held ist übrigens mit einer Art Jumbo-Morgenstern sowie mit einem schier unerschöpflichen Satz an Raketen ausgestattet, so daß das Metzeln zu einer wahren Freude wird. Zudem wird das „Töten" mit klingender Münze versüßt, die des Spielers Nummernköntli kräftig aufbessert. Mittels dieses Söldner-Salaires lassen sich nun in sogenannten „Inter-Shops", wohlgemerkt für teure Devisen, neue Rüstungen und Waffen beschaffen, die für spätere Spielstufen unabdingbar sein werden.

Leider bleiben bei der Vorabversion von BLACK TIGER in spielerischer Hinsicht noch viele Fragen offen, denn zum einen stand mir, wie schon gesagt, nur ein Demo-Level zur Verfügung. Zum anderen erwies sich der eigene Pixel-Rekke als unsterblich, so daß sich natürlich auch keine Aussagen über die Schwierigkeit, sprich die Motivation bei BLACK TIGER machen lassen. Erste Akzente setzte dagegen die Spielgrafik des neuen U.S. GOLD-Produktes. Aller Erfahrung nach nehmen die Programmierer nach dem Erscheinen einer solchen Vorabversion (leider) kaum mehr große Änderungen im grafisch-technischen Bereich vor, so daß in puncto Grafik bei BLACKTIGER die Sache (zumindest im ersten Level) schon gelaufen sein dürfte. Wenn man nun den Grafiken Glauben schenken darf, so könnte den Jungs von U.S. GOLD ein kleines Meisterwerk geglückt sein. Der erste Level zeichnet sich nämlich durch exzellent gestaltete Grafiken aus, die äußerst abwechlungsreich gerieten. Als Beispiel für den Detailreichtum mögen „Riesenfratzen", die die gemauerten Wände zieren, sowie mörderisch (wörtlich zu verstehen) gut geratene Felspartien genügen.



Von den Sprites war ich dagegen etwas enttäuscht, fielen sie doch meines Erachtens eine Nummer zu klein aus. Daher wollte auch ihre recht aufwendige Aufmachung nicht so recht zur Geltung kommen. Ebenso litt die Animation, die durch saubere Bewegungsabläufe zu glänzen vermag, unter den „Miniatur-Sprites". Ein weiteres Manko stellt das äußerst ruckelnde 4-Wege-Scrolling dar, wodurch der Spielablauf doch schon ein wenig aus seiner gewohnten Bahn gerät. Verbesserungsbedürftig ist auch die Steuerung von BLACK TIGER, die insbesondere in „Extremsituationen" so ihre kleinen Aussetzer hat. An Sound gab es gar überhaupt nichts hören.

Alles in allem dürfte BLACK TIGER, immer natürlich vorausgesetzt, es wird noch kräftig ausgebessert, ein äußerst hoffnungsvolles Actiongame sein, das seinen schon nicht schlecht geratenen Vorgänger um Längen übertreffen könnte. In einem solch frühen Stadium, in dem sich das neue U.S. GOLD-Projekt gerade befindet, sind dies jedoch noch alles Spekulationen.

TORSTEN BLUM

■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand M. Preil ● Postfach 2070 ● 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 ● Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

American Dreams	80,-
A.P.B.	60,-
Asterix II	79,-
Batman	70,-
Chicago '90	80,-
Chinese Karate	60,-
Clown-O-Mania	60,-
Cosmo Ranger	65,-
Darius	80,-
Design 3D (Zeichenprogramm)	245,-
Emmanuelle	60,-
Die Fugger	54,-
Full Metall Planet	75,-
Kreuz Ass	39,-
Legend of Djel	60,-
Lizenz zum Töten	55,-
Mark II Soundsystem	79,-
Minos	60,-
North & South	79,-
Operation Neptun	72,-
Ooze (New Version)	79,-
Pictionary	85,-
Purple Saturn Day	70,-
Quest for Time-Bird	79,-
Safari Guns	60,-
Sim City	89,-
Soccer Manager Plus	49,-
Star Wars Comp	80,-
Superquintett	69,-
Table Tennis	65,-
Teenage Queen	60,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Toobin	60,-
Triple X	60,-
Trival Pursuit	60,-
Trival Pursuit II	60,-
Xybots	60,-
Vindex	79,-
Hostages	39,-
Skidoo	64,-
European Space Sim.	95,-
Oliver	84,-
Future Wars	84,-
Hart Driving	69,-
Rings of Medusa	79,-
Cabal	84,-
F29	84,-
Operation Thurderbolt	79,-
Untouchables	79,-
Chase H.Q.	84,-
Drakken	94,-
Sidom	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Full Metal Pl.	75,-
Rolling Thunder	80,-
Deep Space	35,-
Chicago '90	80,-
North Sea Inf.	64,-
Cyberball	64,-
Jumping Jacks.	64,-
Highway Pat.	84,-
Krypton Egg.	64,-
Paris-Dakar	84,-
Snoopy	95,-
Rainbow Isl.	84,-
Gauntlet	34,-

Atari ST

Batman	65,-
American Dreams	79,-
A.P.B.	59,-
Asterix II	79,-
Operation Neptune	74,-
Dragon Spirit	59,-
Emmanuelle	59,-
Star Wars Comp.	84,-
Superquintett	89,-
Table Tennis	59,-
Teenage Queen II	65,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Tim & Struppi	60,-
Toobin	60,-
Trivial Pursuit II	59,-
Typhoon Thompson	59,-
Xybots	59,-
European Space Sim.	95,-
Sim City	84,-
Drakkhen	89,-
Cabal	64,-
F29	89,-
Operation Thunderbolt	69,-
Chase H.Q.	64,-
Untouchables	64,-
Future Wars	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Chinese Karate	59,-
North Sea Inf.	64,-
Cyberball	64,-
Jumpin' Jack	64,-
Highway Pat.	84,-
Full Metal Planet	75,-
Darius	60,-
Chicago '90	80,-
Snoopy	60,-
Paris-Dakar	84,-
Clown o Mania	60,-
Ivanhoe	64,-
Rainbow Island	64,-
Gauntlet	34,-

C64 Diskette

A.P.B.	40,-
Batman	44,-
Die Fugger	39,-
Dragon Spirit	39,-
Hostages	44,-
007 Lizenz zum Töten	44,-
"No"	44,-
Pictionary	59,-
Spitting Image	44,-
Star Wars Comp.	55,-
Superquintett	50,-
Superski	44,-
Supertrux	44,-
The Story So Far II	44,-
Thrill Time Gold I	39,-
Thrill Time Platinum	49,-
Trivial Pursuit II	59,-
Xybots	44,-
100 % Dynamite	55,-
Untouchables	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Chase H.Q.	49,-
Toobin	44,-
Sim City	49,-
Bobo	49,-
Tintin	49,-
The Camp	49,-
Tom + Jerry	45,-
North Sea Inferno	34,-
Tim + Struppi	45,-
Vindicators	40,-
Cyberball	49,-
Rainbow Island	49,-
Rings of Medusa	50,-
Paperboy	24,-
Thundercats	24,-
Blue Thunder	24,-

C64 Kassette

A.P.B.	30,-
Batman	34,-
Die Fugger	29,-
Dragon Spirit	30,-
First Strike	30,-
Hostages	30,-
007 Lizenz zum Töten	29,-
Pictionary	44,-
Star Wars Comp.	40,-
Superquintett	35,-
Superski	30,-
Supertrux	30,-
Trivial Pursuit II	44,-
The Story So Far II	40,-
Thrill Time Gold I	30,-
Thrill Time Platinum	34,-
Xybots	29,-
100 % Dynamit (Compil.)	45,-
North Sea Inferno	30,-
Tom u. Jerry II	35,-
Rainbow Island	35,-
Samurai Tril.	14,-
Miami Vice	14,-
Bionic Com.	14,-
Tim u. Struppi	35,-
Chase H.Q.	34,-
Super Sprint	15,-
Cyberball	34,-
Vindicators	34,-

IBM PC/AT

African Raiders 3.5"/5.25"	55,-
Americ. Dreams 3.5"/5.25"	84,-
A.P.B. 3.5"/5.25"	84,-
Asterix II 3.5"/5.25"	80,-
Billiard 3.5" # 5.25"	74,-
Emanuelle 3.5" # 5.25"	59,-
Lizenz z. T. 3.5" # 5.25"	79,-
Macad. Bump. 3.5" # 5.25"	74,-
Mortville Manor 3.5"/5.25"	79,-
Murd. In Venice 3.5"/5.25"	79,-
Ooze (N.V.) 3.5"/5.25"	79,-
Operation Neptun 3.5"	74,-
Paperboy 3.5"/5.25"	79,-
Pictionary 3.5"/5.25"	84,-
Purple Sat. Day 3.5"/5.25"	74,-
Quest T. Bird 3.5"/5.25"	79,-
Safari Guns 3.5"/5.25"	59,-
Sim City 3.5"/5.25"	94,-
Skidoo 3.5"/5.25"	59,-
Teen. Queen 3.5" # 5.25"	64,-
Superski 3.5"/5.25"	64,-
Capt. Blood 3.5" # 5.25"	39,-
Oliver 3.5", 5.25",	84,-
Europ. Space Sim. 3.5"/5.25"	124,-
Toobin 3.5"/5.25"	84,-
Drachen v. Lars 3.5"/5.25"	84,-
Blue Angels 3.5"/5.25"	84,-
Hard Driving 3.5"/5.25"	84,-
Dragon Spirit 3.5"/5.25"	84,-
Drakkhen 3.5"/5.25"	94,-
No Exit 3.5"/5.25"	64,-
Fun Box 3.5"/5.25"	79,-
3 PC Spiele Special auch für Hercules.	
Hole in One 5.25"	90,-
Batman 3,5/5.25"	64,-
Voyager 3.5/5.25"	64,-
Cyberball 3.5/5.25"	84,-
Chicago '90 3.5/5.25"	64,-
Krypton Egg. 3.5/5.25"	64,-
Full Metal Planet 3.5/5.25"	89,-
Paris-Dakar 3.5/5.25"	84,-

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

Auch CPC-Spiele auf Anfrage erhältlich!

Gratis: 1 Spiele-Farbposter bei jeder Bestellung!
C64-Kassette + CPC auf Anfrage

Bestelliste gratis.
Bitte System angeben.
Alle Preise inkl. MWSt.
zzgl. NN.-Versandkosten.
Bestellschein noch heute absenden
(auf Postkarte geklebt oder im Kuvert.)

Bestellschein Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum .... Unterschrift ....

FIRST ASM



Wir haben's geschafft – es ist vollbracht. Hurra, Juchu, Jippieh! Am zweiten März 1990 fanden in den – wie immer unaufgeräumten – ASM-Räumen das erste ASM OPEN statt. Es wurde der deutsche GREAT-COURTS-Champion des Jahres 1990 ermittelt. Acht per Los gewählte Freaks waren von ASM/UBI-SOFT eingeladen, um gegeneinander am Rechner ihr Können zu beweisen. Alle Spieler waren in hervorragender körperlicher Verfassung und Joystick-erprobte Tenniscracks. Dem Gewinner der ASM OPEN winkten 3000 (in Worten: Dreitausend!) Deutsche Westmark und ein Wochenende in Paris, an dem die Europameisterschaft stattfinden wird. Trostpreise gab's ebenfalls mehr als genug. Dies war natürlich ein Grund mehr, sich vorher „auf dem heimischen Court" gründlich vorzubereiten. Der Startschuß sollte pünktlich um zwölf Uhr fallen. Allerdings verschob sich das Ganze auf Grund des Wetterumschwungs (Schnee ohne Ende) um ein bis zwei Ecken. Außerdem war da noch blabla und blubdiblub, denn sabbel, sabbel, laber, schwafel, sülz, Hip und House... Doch lest doch einfach mal weiter, um zu erfahren, was an diesem Tag so alles ablief.

Die Gäste trudelten so zwischen elf und halbeins bei uns ein und war'n teilweise total durchnäßt, denn draußen schneite und regnete es abwechselnd. Nachdem schließlich und endlich alle Teilnehmer den Weg zu uns gefunden hatten, machten wir uns erst einmal bekannt und dann ans Essen. Eine gute Stunde später hatten wir die italienische Speiseorgie auch schon hinter uns gebracht. Jetzt wurden die „glücklichen Acht" in zwei Vierergruppen aufgeteilt und an zwei Amigas postiert. Der Schnelligkeit halber wurde im K.O.-System gespielt.

In der ersten Paarung begegneten sich Thomas Daumann (29 Jahre) aus Ritterhude und Jörg Saedler (17) aus Ganderkesee. Jörg trumpfte von Anfang an mit sehr aggressiven Bällen auf und brachte das Match sehr schnell zu seinen Gunsten hinter sich. Zur selben Zeit lieferten sich Christian Hahn (18 Jahre) aus Viersen und unsere einzige weibliche Spielerin Jeanine Weigel (15 Jahre) aus Gifhorn ein heißes Gefecht am Amiga 1000. Christian behielt aber einen kühlen Kopf sowie eine ruhige Hand und siegte souverän in zwei Sätzen. Die nächsten beiden Matches gingen sehr schnell zu Ende: Maik Humpert (19 Jahre) aus Soltau fertigte Markus Lampe (16 Jahre) aus Bad Münder, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, innerhalb kürzester Zeit ab, und der Gifhorner Lars Witte schlug den aus dem schönen Bremen angereisten Frank Daumann ganz klar in einem Zwei-Satz-Spiel.

Anhand der Ergebnisse der Vorrunde kristallisierten sich zwei eindeutige Favoriten heraus, nämlich Lars und Maik, die beide sehr offensiv spielten und damit ihre Gegner verunsicherten. Im Halbfinale setzten sich Lars Witte gegen Jörg Saedler und Maik Humpert gegen Christian Hahn problemlos durch und feierten ihren Einzug ins Endspiel.

Im Spiel um den dritten Platz trafen Christian und Jörg aufeinander, wobei letztendlich Game, Set & Match sowie das von UBI-SOFT gestiftete Tennis-Racket an Jörg aus Ganderkesee gingen.

Im Endspiel standen (saßen) sich dann Lars Witte und Maik Humpert gegenüber, die sich einen gnadenlosen Fight lieferten. Den ersten Satz konnte Maik mit 6:1 Spielen kloßbrühenklar für sich entscheiden. Lars holte im zweiten Satz aber kräftig auf und servierte Maik

OPEN: GRAND PRIX DE GREAT COURTS 1990



„Great Courts – find ich gut!"

Lachender Dritter . . .

Spannend war's bis zum Ende . . .

Der Verlierer . . .

Hier seht Ihr alle auf einen Haufen. Ich bin hinter der Kamera . . .

6:2 ab. Im dritten Satz ging's schon etwas ausgeglichener zu: 6:3 für Maik. Im vierten Satz gab Lars alles, was er hatte, und konnte ihn letztendlich ganz knapp mit 6:4 für sich entscheiden. Nun folgte der letzte und alles entscheidende Satz, dreitausend Märker warteten auf ihren Gewinner. Lars Witte aus Gifhorn hatte die ruhigere Hand und machte weniger Fehler – besonders im Endspiel – und konnte somit auch diesen Satz mit 6:2 Spielen für sich entscheiden.
Beide Kandidaten verfügten über ein ausgefeiltes Serve-&-Volley-Spiel und hatten eine ähnliche Taktik: schnellstmöglichst ans Netz und dem Gegner Volleys um die Ohren knallen. Maik machte allerdings zu viele Fehler an der Grundlinie, wodurch Lars das Spiel dann zu seinen Gunsten entscheiden konnte. Der Höhepunkt des Tages hatte wirklich Klasse und war bis zur letzten Sekunde spannend.
Lars Witte freute sich umso mehr über die 3000 DM und die Reise nach Paris, weil Isabelle de Batz (UBI-SOFT) ihn damit überraschte, daß er seine Freundin mitnehmen könne. Der zweite Gewinner, Maik Humpert, war zwar etwas enttäuscht, aber wer wäre das nicht, wenn einem dreitausend Mark durch die Lappen gehen. Als Trostpflaster gab's von UBI-SOFT dann einen Super-Tennisschläger und dazu UBI-SOFT-Spiele.
Das Endspiel um den Europäischen Meister 1990, an dem Lars teilnehmen wird, findet Anfang Mai in Paris statt. Bis dahin wird Lars noch kräftig üben. Bernd und ich (Torsten O.) werden zusammen mit ihm zu UBI-SOFT nach Paris fliegen und ihn tatkräftig unterstützen.
Als Fazit bleibt mir noch hinzuzufügen, daß dies für alle (ASMlerInnen und TeilnehmerInnen) ein toller, spaßiger Tag war, für den wir uns bei UBI-SOFT nocheinmal herzlich bedanken möchten. Selbstverständlich halten wir Euch auf dem laufenden, und Ihr werdet exklusiv in einer der nächsten ASM die Live-Übertragung des GRAND PRIX DE GREAT COURTS 1990 aus Paris verfolgen können. Bis dann,

TORSTEN OPPERMANN

IM BLICKPUNKT

Lange Zeit kam von GREMLIN nur „Mangelware". Das Jahr 1989 war – meines Erachtens – GREMLINs schlechtestes. 1990 will die in Birmingham ansässige Firma wieder kräftig Dampf machen. Sechs neue, vielversprechende Programme servieren die Engländer allein in diesem Monat. Allesamt machen sie einen erstaunlich guten Eindruck, was darauf schließen läßt, daß GREMLIN neue Leute angeheuert hat. Ich habe mir das Game VENUS abgegriffen, bei dem es sich allerdings noch um eine Vorabversion handelt. Deshalb findet Ihr an dieser Stelle zunächst einmal ein Preview, ein ausführlicher Test wird selbstverständlich in der nächsten Ausgaben folgen.

Programm: Venus, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 80 Märker, **Erscheinungstermin:** Anfang Mai, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software Ltd., **Muster von:** 18.

FLIP HÜPFT DURCHS HIGH-TECH-LAND

Es mußte ja so kommen, war ja auch nur eine Frage der Zeit. **GREMLINs** neuestes Game versetzt den Spieler in die nicht allzuferne Zukunft. Die Menschen haben mit Hilfe der Chemie längst jegliche Art von Insekten vernichtet, da sie den Nutzen dieser Tierchen nicht anerkennen wollten und sie einfach nur als Plagegeister angesehen haben.



Bunte Insektenbaustelle!

Das Ergebnis dieser „Heldentat" war natürlich vorauszusehen: Das ökologische System der Erde ist total durcheinander geraten. Voller Aale, sozusagen. Aber auch aus dieser Patsche wußten sich die Menschen zu helfen, sie erschufen ganz einfach ihre eigenen Insekten. Schon bald hatten sie alles wieder unter Kontrolle.

Pah! Doch nichts ist mit Friede, Freude, Eierkuchen und so. Ein unvorhersehbarer Fall ist nun eingetreten: Ein Virus ganz besonders heimtückischer Art hat sich in das DNA-System der Tierchen eingeschlichen und die Gene so weit verändert, daß aus den ehemals friedlichen Tieren nun knallharte Killer geworden sind.

Die Menschen konstruierten ein Roboter-artiges Insekt, das über wahnsinig gute Sprungfähigkeiten verfügt und durch spezielle Panzerung 'ne Menge vertragen kann. In seine Haut schlüpft der Spieler und geht nun also, mit einer Laserkanone bewaffnet, ans Werk.

Auf dem Amiga wird der gesamte Pal-Bildschirm genutzt, und der Bildschirm scrollt horizontal von rechts nach links. Flip (ich nenn' das „Ding" einfach mal so) läuft von links nach rechts und wird endlos von Insekten jeglicher Art attackiert. Mit der Laserwumme kann aber fast alles niedergemacht werden. Einige der Gegner hinterlassen silberne Kugeln, die im Inneren kostbare Extrawaffen verbergen. Vier verschiedene (plus der „normalen") Waffen existieren insgesamt. Am leistungsfähigsten ist der Vierwege-Schuß, doch die anderen drei ballern auch ganz gut rum.

VENUS bietet fünf verschiedene Level, die grafisch alle ihren eigenen Stil aufweisen. Angefangen bei einer Dschungelwelt bis hin zu einer futuristisch gestalteten ist so gut wie alles dabei. Bodenhindernisse und -extras sind auch massig vorhanden. Bestimmte Wege dürfen z.B. nicht betreten werden, da sonst Zeit abgezogen wird; an einigen Stellen ändert sich die Gravitation, so daß Flip dann auf einmal am oberen Bildschirmrand „klebt". Nützlich sind die „Jumper", die die Sprungkraft erhöhen oder den Hüpfer für kurze Zeit fliegen lassen.

GREMLIN hat mit diesem Game endlich mal wieder ein Spiel auf den Markt gebracht, das sich sehen lassen kann. Ein paar Ideen hat man sich sicherlich hier und dort „entliehen". Doch welches Game enthält heutzutage kein Feature, das man schon irgendwann einmal irgendwo in irgendeiner Form gesehen hat. VENUS ist ein gut aufgemotztes Jump'n'run, das uns hoffentlich bald in einer endgültigen Fassung vorliegen wird und sowohl technisch als auch spielerisch keine Schwächen zu Tage brachte. Weiter so, GREMLIN!

Torsten Oppermann



Da hüpft er, unser Flip. Im Dunkeln ist auch mit ihm gut munkeln.

Besonderh.	Vorabversion
Grafik	10
Sound	bisher nur F/X

IM BLICKPUNKT:

ELVIRA, Mistress of the Dark

Es noch nicht allzulange her, da hatte mir PERSONAL NIGHTMARE wahrlich „schlaflose Nächte" beschert. In einem der längsten und ausführlichsten Tests der ASM-Geschichte hatten Bernd und ich das Adventure von Michael Woodroffe förmlich auseinandergenommen, um es den Lesern etwas einfacher zu machen und inhaltlich was rüberzubringen. Damals zierte ELVIRA nur das Logo der Hersteller-Company HORRORSOFT. Jetzt ist sie selbst zum Star des neuen Adventures ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK geworden.



Programm: Elvira, Mistress of the Dark, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, C-64-Disc., **Preise:** standen noch nicht fest, **Besonderheit:** Demo-Version, **Hersteller:** Horrorsoft, Blaydon/Birmingham, England, **Muster von:** Mike Woodroffe.

Um sechs Schlüssel geht es – grob gesagt – beim neuen **Michael Woodroffe**-Abenteuer **ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK**, das erneut aus dem Hause **HORRORSOFT** kommt. Wie beim Vorgänger PERSONAL NIGHTMARE ist das Übel alles Bösen in der Vergangenheit zu suchen: Die bereits seit siebenhundert Jahren zu den Ahnen abgerittene Königin Emalda, ihres Zeichens Extrem-Hexe, hat ihre Freizeit nicht mit Lesen oder Computerei, sondern mit satanischen Zeremonien und anderen Absonderlichkeiten verbracht. Sie war stets der Prä-Faustschen Auffassung, daß die Abtretung der Seele an den Teufel Unsterblichkeit einbringe. Luzifer hat 'se aber abgelinkt und Emelda zusammen mit ihren Mitstreitern in das Land der Schatten geschickt. Auf dem Sterbebett erhält das treue Personal der Queen jeweils einen Schlüssel, der wohl zu behüten sei, damit alle gemeinsam in einem künftigen Leben ihrem düsteren Gewerbe wieder nachgehen können.

Alle sechs Schlüssel ermöglichen das Öffnen einer Truhe, in der die Schriftrolle „Anleitung zu spiritueller Meisterschaft" schlummert. Wird diese benutzt, kehrt die Zauberin zurück, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das muß sie auch. Denn: Wenn dies nicht geschieht, wäre der Film ja schon zuende. Also muß ein weiblicher Nachkomme gefunden werden, der durch eine spezielle Zeremonie die Queen wieder ins Schloß zurückholt – mit Fleisch an den Knochen. ELVIRA, deren Aufgabe es ist, sogenannte „Horror Weekends" für zahlende Touristen zu veranstalten und durchzuführen, erklärt sich dazu bereit. Erst viel später bemerkt sie, was sie damit angerichtet hat...

In dem wöchentlich erscheinenden „Besenstiel-Boten" entdeckt der Adventurer die Anzeige von Elvira, die einen Teilzeit-Geisterjäger sucht. Sie nehmen an, und die Jagd nach Emelda und Konsorten beginnt!

ELVIRA ist das erste Woodroffe-Adventure, das keine Texteingaben erlaubt. Schade, wie ich finde. Es wird ausschließlich über Maus „betrieben". Auf der rechten Seite des Kontroll-Screens befindet sich das übliche Anklick-Menü (wahrscheinlich auch bald in Deutsch), das uns u.a. Dinge untersuchen, aufnehmen und benutzen läßt. Linker Hand – was Neues: Die Auswahl bestimmten Kampfverhaltens (Attacke, Parade usw.). Neben den „üblichen" Lösungsversuchen von Rätseln und dem Aufspüren von Gegenständen müssen wir nun auch in den Nahkampf gehen. Es wird einige Situationen geben, wo wir unsere Waffe geschickt und sicher einsetzen müssen. Das schon mal vorweg. Start: Kurz vor der Zugbrücke auf dem Weg zum Schloß.

ELVIRA ist ein logisch aufgebautes Adventure, das meiner Meinung nach grafisch und animatorisch zu überzeugen weiß. Das, was ich bisher sehen durfte, läßt mich hoffen, bald ausführlicher und mit mehr Spritzigkeit darüber zu berichten.

MANFRED KLEIMANN



R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
3 D Helicopter*			58.90
5.th. Gear	58.90		
688 Attack Submarine*			86.90
A.B.P.	51.90	53.90	58.90
Action Fighter	72.90	72.90	72.90
Adventures Komplikation*	69.90	69.90	69.90
African Raiders/Dakar 89*	53.90	53.90	53.90
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90
Archipelagos*	77.90		89.90
Baal*	54.90		72.90
Balance of Power*		83.90	76.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	69.90
Bar Games*			76.90
Bard's Tale 1*			77.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90
Batman The Movie	77.90	57.90	
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Billiard Sim. DT.	65.90		65.90
Bio Challenge	65.90	65.90	
Bionic Commando*	69.90	51.90	51.90
Blood Money*	69.90	72.90	69.90
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90
Boulderdash 1			28.90
Boulderdash 2			28.90
Börsenfieber*	77.90	77.90	77.90
Buffalo Bills W.W.			
Rodeo Games*	76.90	58.90	76.90
Bundesliga Manager	58.90		
Cabal	69.90	53.90	
California Games*	51.90	54.90	66.90
Captain Blood*	61.90		61.90
Carrier Command*	73.90	73.90	96.90
Chessmaster 2100*			72.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Circus Attraktions*	59.90	57.90	59.90
Colonels Beguest*		122.90	
Corruption		72.90	72.90
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	66.90
Curse of the Azure Bonds*			85.90
Double Dragon 2	72.90	58.90	
Dragons Of Flame	73.90	73.90	73.90
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Elite	73.90	73.90	76.90
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90
Espionage	58.90	58.90	58.90
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version*			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	
F-19 Stealth Fighter*			104.90
F-29 Retailiator	73.90	73.90	
F.O.F.T.	87.90	89.90	
Feary Tale Adv.	62.90		107.90
Ferrari Formula 1*		77.90	51.90
Fighter Bomber	87.90	62.90	96.90
Fighting Soccer	77.90	58.90	
Fish	77.90	77.90	73.90
Flight Simulator 2	112.90	112.90	
Flight Simulator 4*			166.90
Flight S. Disc 1 Texas*			42.90
Flight S. Disc 2 Arizona*			42.90
Flight S. Disc 3 California*			42.90
Flight S. Disc 4 Washington*			42.90
Flight S. Disc 5 Utah*			42.90
Flight S. Disc 6 Kansas*			42.90
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc 9*	42.90		45.90
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc Hawaiian Odys	45.90	45.90	45.90
Flight S. Disc Japan	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc San Francisco*			42.90
Flight S Disc W. European*	42.90	42.90	42.90
Football Manager 2 mit			
Expansion Kit	54.90	54.90	57.90
Freddys Big Top O Fun	72.90	69.90	101.90
Fugger	53.90	53.90	
Gazza's Super Soccer	73.90	73.90	
Ghostbusters 2	73.90	73.90	87.90
Goldrush*	76.90	76.90	87.90
Harley Davidson*	73.90	73.90	73.90
Hereos Of The Lance	69.90		69.90
Heroes Quest*			129.90
Hillsfar*	73.90	73.90	76.90
Hoyles Book of Games*		91.90	
Hostages*	65.90	65.90	65.90
Indiana Jones Adventure*	77.90	77.90	85.90
Indiana Jones The			
Last Cruscade	54.90	54.90	
Jack Niclas Golf*	69.90		73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1*	35.90		39.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90
Jet Fighter EGA*			115.90
Kaiser	118.90	121.90	
Kampf um die Krone		61.90	
Kennedy Approach	73.90	73.90	
Kick Off	51.90	51.90	
Kings Quest 1/2/3*	107.90	107.90	107.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Krypton Egg*	53.90		53.90
Knight Force*	73.90	73.90	73.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*	107.90	87.90	87.90
Leisure Suit Larry 3*			129.90
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
Lords Of The Rising Sun	87.90		
MacAdam Bumper*			53.90
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90
Manhunter San Franzisco*		89.90	89.90
Maniac Mansion*	81.90	81.90	73.90
Menace*			73.90
Microprose Soccer*	73.90	73.90	76.90

	Amiga	AtariST	PC 5¼
Might And Magic			83.90
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Nebulus			76.90
New Zealand Story	77.90	58.90	
Night Raider*		58.90	59.90
Off Shore Warrior	66.90	51.90	51.90
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun*	65.90	65.90	65.90
Paris-Dakar 90*	69.90	69.90	69.90
Pirates*		73.90	69.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Pool Of Radiance*			69.90
Populous*	77.90	69.90	77.90
Populous Data Disk*	42.90	42.90	42.90
Purple Saturn Day*	65.90		65.90
Quest For Time Bird	72.90	72.90	72.90
R-Type	76.90	58.90	
Rebel Charge	91.90		
Red Lightning	86.90	86.90	86.90
Red Storm Rising*		69.90	107.90
Rick Dangerous*	72.90	72.90	72.90
Rock'n Roll	73.90	73.90	
Roger Rabit*	61.90		61.90
Running Man	73.90	73.90	
RVF Honda	73.90	73.90	
Silpheed*			87.90
Simcity*	61.90		77.90
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Space Ace D.B.	122.90	122.90	
Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 3*	101.90	87.90	87.90
Stadt der Löwen	109.90		
Star Command*	82.90	86.90	99.90
Star Trek 5*			82.90
Summer Edition*	69.90	69.90	69.90
Teenage Queen*	53.90	53.90	53.90
Teenage Queen 2	53.90		53.90
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive 2 Sc. California*	35.90		35.90
Test Drive 2 Sc. Mucles Cars	35.90		37.90
Test Drive 2 Sc. Super Cars*			35.90
Thunderchopper*			69.90
Toobin*	57.90	57.90	73.90
Ufo*			107.90
Universal Military Scenery 1	39.90	39.90	
Universal Military Scenery 2		39.90	
Universal Military Sim.	73.90	73.90	77.90
Wall Street Editor*	39.90	39.90	39.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
Wasteland			69.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wayne Gretzky Hockey	76.90		76.90
Windwalker*	86.90		86.90
Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
X-Out	59.90	64.90	
Xenon 2 Megablast*	77.90	77.90	77.90
Yuppies Revenge*	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90

* Auch für PC 3½" erhältlich.

Spiele für CPC

Action Fighter	45.90	29.90
Afterburner	44.90	31.90
Arcade-Power	49.90	
Batman The Movie	44.90	31.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	44.90	29.90
California Games	37.90	28.90
Carrier Command	54.90	
Chuck Yeagers Advanced		
Flight Trainer	42.90	
Crazy Cars 2	41.90	26.90
Das Reich	45.90	
Dragon Ninja	44.90	29.90
Emlyn Hughes Soccer	43.90	26.90
Epyx (The World Greatest)	51.90	26.90
Expansion Kit F. Footb. Man. 2	29.90	22.90
Fighting Soccer	44.90	31.90
Flight ACE	57.90	45.90
Football Manager 2	43.90	28.90
Game, Set & Match 2	54.90	39.90
Gazza's Super Soccer	45.90	29.90
Ghostbusters 2	45.90	31.90
Giants Compilation	57.90	35.90
Heroes Of The Lance	41.90	26.90
Jagd auf roter Oktober	54.90	41.90
Karate ACE	39.90	43.90
Last Ninja 2	43.90	39.90
Leaderboard Par 3	59.90	
Lizens zum Töten	39.90	28.90
Microprose Soccer	59.90	43.90
Mr. Heli	42.90	29.90
New Zealand Story	44.90	31.90
Night Raider	45.90	29.90
Out Run	41.90	26.90
Pirates 6128	57.90	
Purple Saturn Day	39.90	28.90
R-Type	45.90	29.90
Raffles	39.90	28.90
Silkworm	45.90	29.90
Skweek	41.90	29.90
Soccer Spectacular	59.90	39.90
Soccer Squad	45.90	29.90
Space ACE	43.90	39.90
Summer Edition	43.90	28.90
Supreme Challenge	49.90	39.90
Ten Great Games 3	43.90	39.90
Ten Mega Games	43.90	39.90
The Real Ghostbusters	44.90	29.90
The Scout Steps Out	32.90	
Wec Le Mans	44.90	31.90
Winter Edition	41.90	

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

KOPFNUSS

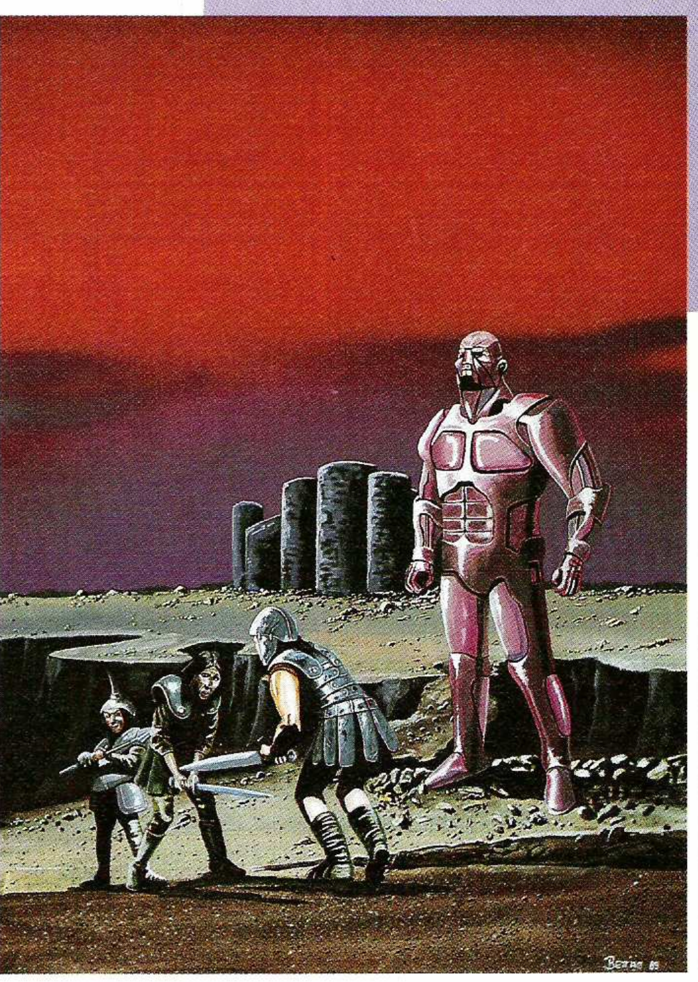
HERO'S QUEST

Im folgenden Text habe ich die wichtigsten Lösungsschritte zu Hero's Quest I zusammengefaßt. Da man am Anfang zwischen drei verschiedenen Charakteren wählen kann, gibt es an vielen Stellen für jeden einzelnen Charakter unterschiedliche Möglichkeiten, ein Problem zu bewältigen. Der Erfolg einzelner Aktionen (z.B. beim Werfen, Klettern oder beim Knacken von Schlössern) ist oft davon abhängig, wieviel Erfahrung man in diesem Bereich erlangt hat. Wenn also etwas nicht auf Anhieb klappt, muß man es eben mehrmals probieren. Bei der Wahl des Charakters ist folgendes zu beachten: Wenn Euch die Kampfsequenz mit Monstern liegt und gefällt, wählt ihr den Kämpfer. Die Skillpoints sollte man bei diesem Charakter auf Stärke, Werfen, Klettern und eventuell Magie legen. Wenn man so manches Problem auf recht unkonventionelle Weise, nämlich mit Magie, lösen will, wählt man den Magier und verteilt die Skillpoints auf Magie und Klettern. Den Dieb zu nehmen, ist auch sehr interessant, da manche Bereiche nur ihm zugänglich sind. Die Attribute Werfen und ein wenig Magie sind bei ihm besonders zu betonen.

IN DREI TAGEN ZUM HELDEN WERDEN ...

Der erste Tag:
Am Anfang des Spieles befragt man den Sheriff über die Räuber und Monster (ask about brigands, ask about monsters). Dann geht man nach links in die Adventurers Guild. Den Guild Master weckt man auf (wake man) und befragt ihn ebenfalls über die Räuber und Monster. Daraufhin trägt man sich in das Buch auf dem Tisch ein (look book, sign book) und wirft einen Blick auf das Anschlagbrett (look board). Nachdem man sich die einzelnen Aufträge angeschaut hat, verläßt man das Haus. Der Magier besorgt sich im Magiershop den „Fetch"-Zauberspruch und fragt nach Erasmus (buy fetch, ask about Erasmus). Am Obststand kauft man 50 Äpfel (5x buy apple) und im Laden daneben 2 Wasserflaschen (2x buy flask). Beide Verkäufer sowie auch den Bettler in der Gasse befragt man über die Räuber (ask about brigands), dem Bettler gibt man vorher ein Silberstück (give silver).

Nun verläßt man die Stadt und geht den Pfad entlang nach Norden. Manchmal steht ein Dieb namens Bruno an der Stadtmauer. Er verkauft wertvolle Informationen. Es empfiehlt sich abzuspeichern, bevor man ihm Geld gibt. Dann kann man sich nämlich erstmal alles anhören, was Bruno weiß (ask about Baba Yaga/ Goblins/Brigands/Thieves Guild) und danach den alten Spielstand wieder laden. Auf dem Baum vor dem Haus der Heilerin befindet sich ein Vogelnest. Wenn dort etwas zu blinken beginnt, spricht der Magier den „Fetch"-Zauberspruch. Als Dieb oder Kämpfer nimmt man ein paar Steine vom Boden und wirft damit das Nest vom Baum (get rocks, throw rock) oder man klettert hinauf. Man gelangt so an einen Ring, den man im Haus daneben der Heilerin gibt (knock, ask about brigands, give ring). Von der Belohnung kauft sich der Magier in der Stadt die „Open" Zauberformel.



Bei Bedarf kann man von der Heilerin verschiedene Säfte erwerben, die z.B. magische oder physische Kräfte zurückgeben (ask about potions, ask about components). Vor dem Burgtor redet man mit dem Wächter über alles Mögliche und bittet ihn, das Fallgitter zu öffnen (ask about Elsa/Barnard/Baba Yaga/Baron/Erasmus/job/Warlock/Leader; open gate). Im Burghof kann der Kämpfer mit dem Waffenmeister das Fechten trainieren (ask about weapons, fight, give gold). Indem man den Stall ausmistet, wird man stärker und erhält 5 Silberstücke (kann man pro Tag einmal machen). Man verläßt die Burg und begibt sich auf den Acker, wo man den Centaur nach seiner Arbeit, den Räubern und deren Anführer fragt (ask about field/brigands/leader). Darauf betritt man den Wald. Im Südwesten trifft man auf einen Hirsch, der einen zur Waldnymphe führt. Man nimmt ihren Auftrag an (yes), einen besonderen Pflanzensamen zu finden und geht dann nach Norden zu einer Gruppe von Pflanzen. Diese spucken sich gegenseitig eine einzelne Spore zu. Mit dem „Fetch"-Zauberspruch kann man sie holen. Es ist auch möglich, auf einen der Felsen zu klettern (climb rock) oder die Spore in der Luft mit einem Stein abzuschießen (get rocks, throw rock). Für die Spore bekommt man von der Waldnymphe eine magische Eichel (get acorn) und den Hinweis, daß man nach einem grünen

Stück Fell, nach Fehenstaub, nach Flugwasser und nach bestimmten Blumen suchen soll.

Nun geht man zu den Meeps. Unterwegs nimmt man eine handvoll Pilze an sich (get mushrooms). Von den Meeps bekommt man das grüne Fellstück und einen Zauberspruch (2x ask about green fur, get scroll, get fur).

An einem Ort namens „Erana's Peace" ganz im Norden findet man die Blumen (get flowers). Mit dem „Open"-Zauberspruch kann man den großen Stein zur Seite bewegen, worauf man eine weitere Zauberformel namens „Calm" findet (get scroll). Nachts kann man an diesem Platz auch ungestört schlafen. Außerdem haben die Früchte am Baum eine heilende Wirkung (eat fruit).

Die Blumen, die Pilze, die Eichel und das Fellstück gibt man im Haus der Heilerin ab (give flowers, give mushrooms, give acorn, give green fur). Im Hero's Inn trifft man kurz vor Sonnenuntergang („Sunset approaches") einen abendländischen Kaufmann. Man setzt sich zu ihm, fragt nach den Räubern (sit, ask about brigands) und gibt ihm etwas Geld (give coin). Am Wasserfall füllt man die Flasche mit Wasser (fill flask). Man klettert an der Felswand bis zur Tür hinauf (climb up) und klopft an (knock door). Vorsichtshalber geht man ein Stück zur Seite, da der Einsiedler die Tür recht stürmisch öffnet. Man setzt sich (sit) und redet mit ihm über Magie (ask about magic/spell/scroll/yes), worauf man einen Zauberspruch namens „Trigger" bekommt (get scroll).

Es wird Nacht. In der Nacht drückt man dem Frost Giant (ganz im Westen) die 50 Äpfel in die Hand (give apples). Man bekommt dafür einen leuchtenden Edelstein. Zwei Felder östlich der Stadt trifft man auf einen Fuchs, der sich in einer Falle verfangen hat. Man befreit ihn (open trap) und erhält so nützliche Hinweise. Den Edelstein dreht man dem Totenkopf vor der Hütte von Baba Yaga (Nordwesten) an (ask about deal, yes, ask about rhyme, give gem).

Danach sagt man den Reim auf (Hut of brown now sit down) und betritt die Hütte. Von Baba Yaga wird man freundlicherweise in einen Frosch verwandelt. Sie fragt nach dem Namen (Namen eingeben) und ob man tapfer sei (yes, yes). Man erhält den Auftrag, ihr noch vor Anbruch des nächsten Morgens eine Alraune (Pflanze) zu beschaffen, oder man lande als Frosch in einer ihrer nächsten Suppen. Da Alraunen nur um Mitternacht gepflückt werden dürfen, geht man vorher zu den Pilzen. Dort hält sich eine Gruppe von Feen auf. Diesen tanzt man etwas vor (dance) und bekommt so den Feenstaub (ask about fairy dust). Genau um Mitternacht geht man auf den Friedhof. Bei einem der Grabsteine steht eine Alraune. Man schnappt sich die Pflanze (run, look plant, get plant) und flüchtet vor den Geistern. Es gibt auch eine Möglichkeit, die Geister zu verjagen. Dazu kauft man tagsüber bei der Heilerin ein „Undead Unguent" (buy undead unguent). Kurz bevor man den Friedhof betritt, reibt man sich damit ein (use undead unguent). Wer das aber so machen will, wird einen weiteren Tag damit verbringen müssen, Geld zu sammeln (bekommt man z.B. durch Kämpfen), denn das „Undead Unguent" kostet 100 Silberstücke. Wer sich stark genug fühlt und von einem Cheetaur angegriffen wird, kann versuchen, diesen zu erlegen. Wenn das Monster tot ist, nimmt man seine Klauen mit (search monster, get claws) und verkauft sie am nächsten Tag für 10 Silberstücke an die Heilerin (den Cheetaur muß man aber nicht bezwingen um das Spiel lösen zu können). Vergeßt nicht, die Alraune rechtzeitig bei Baba Yaga abzugeben (Reim aufsagen, Hütte betreten und mit „yes" antworten).

Bei Erana's Peace, beim Einsiedler oder bei der Waldnymphe kann man sich schließlich schlafenlegen (sleep). Wenn es nicht sehr spät in der Nacht ist, kann man auch die Hero's Inn in der Stadt betreten und dort schlafen (kostet aber Geld). Der Dieb hat in der Nacht aber noch mehr zu tun: Man klettert nachts über die Mauer in die Stadt und bricht in das Haus des Sherrifs ein (sneak, pick lock). Drinnen nimmt man die goldene Spieldose vom Tisch, die Vase vom Kamin und den vergoldeten Kerzenständer mit (get music box, get vase, get candelabra). Hinter dem Bild an der rechten Wand befindet sich ein Safe (move picture). In ihm findet man ein paar Goldstücke (unlock safe, get coins). Man macht den Safe wieder zu (close safe) und geht in die enge Gasse. Sobald man auf den blinkenden Gegenstand zugeht, wird man von anderen Dieben angegriffen. Man macht dann das Diebeszeichen (make thiefs sign) und fragt nach dem Paßwort für die Gilde der Diebe (ask about password). Dieses sagt man dem Goon, der auf dem Stuhl in der Bar sitzt. Er öffnet dann eine Falltür, den Zugang zur Diebesgilde. In der Gilde kauft man einen Ausweis (buy license) und verscherbelt die zuvor geraubten Gegenstände (sell candelabra, sell music box, sell vase). Mit dem messerwerfenden Dieb kann man um Geld spielen (play game). Bevor man schlafen geht, betritt man noch das Haus der alten Dame (sneak, pick lock).

In dem Korb neben dem Sofa findet man eine wertvolle Kette (get basket), die man in der Gilde verkauft.

Am zweiten Tag ... geht unser Abenteurer zur Heilerin und gibt den Feenstaub und das Wasser ab (give fairy dust, give water). Sie verspricht, in Kürze zusammen mit den anderen Zutaten eine „Dispel Potion" zu machen, die gegen Ende des Spieles noch von Bedeutung sein wird (ask about dispel potion).

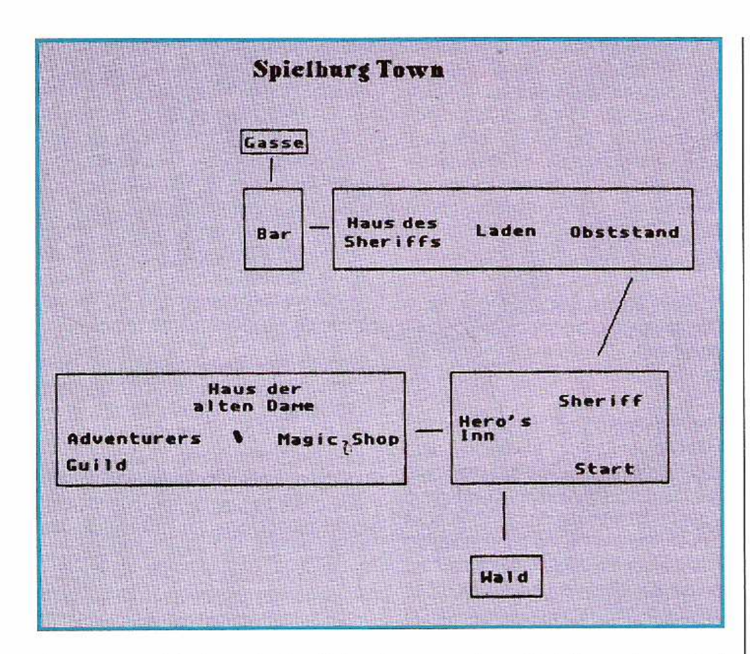
In der Burg mistet man wieder den Stall aus. Zum Zeitvertreib kann man als Dieb oder Magier an der Zielscheibe vor der Stadt das Messerwerfen üben (throw dagger, get dagger) oder mit dem Einsiedler Cribagge spielen (play cribagge). Als Kämpfer kann man sich ein paar von den Goblins im Westen „pflükken". Diese verstecken sich dort nämlich in Scharen hinter den Büschen. Ab und zu kann man sich einen Goblin (der meist Silberstücke mit sich trägt) schnappen. Möglichst am späten Nachmittag oder am Abend begibt man sich zum Eingang der Höhle im Wald (Norden). Dort wartet bereits ein größeres Monster, ein Ogre.

Als Kämpfer könnt Ihr ihn töten (fight), als Magier sprecht Ihr den „Calm"-Spruch, und als Dieb rennt ihr einfach um ihn herum (run). In der Höhle steht ein Bär. Das einzige mir bekannte Mittel, an ihm vorbeizukommen, ist der „Calm"-Zauberspruch. Im darauffolgenden Bild sitzt ein Kobold, der einen Schlüssel um den Hals hängen hat. Der Kämpfer und der Dieb gehen so vor: Man läuft auf den Kobold zu und erschlägt ihn (fight), wobei man den Feuerblitzen, die er losläßt, durch Ducken ausweicht. Der Magier spricht den „Fetch"- und sofort darauf den „Trigger"-Zauberspruch. Durch letzteren öffnet sich eine unsichtbare Truhe mit vielen Goldstücken. Man schnappt sich das Gold (run, get coins) und flüchtet aus dem Bild hinaus. Falls man von den Feuerblitzen des Kobolds zu oft getroffen wird, benutzt man die beiden „Healing Potions" (use healing potion). Man benutzt den Schlüssel des Kobolds, um die Fußfessel des Bären zu öffnen (cast calm, use key). Der Bär verwandelt sich dann in Barnard, den Sohn des Barons. Für diese Tat gibt es in der Burg natürlich eine reichliche Belohnung in der Burg. Man unterhält sich mit dem Baron (ask about brigands/Elsa/leader/warlock) und wird dann zum Essen und zur Nachtruhe in der Burg eingeladen. Am anderen Morgen erwacht man mit 50 Goldstücken mehr in der Tasche.

Der dritte Tag: Zu allererst holt man die „Dispel Potion" bei der Heilerin ab. Im Laden kauft man sich als Kämpfer die Rüstung, als Dieb mehrere Dolche. Der Magier kauft sich in der Stadt die „Flame Dart"-Zauberformel und geht dann zu Erasmus. Am Hauseingang sitzt eine sprechende Statue, die ein paar Fragen stellt. Hier nun die dazugehörenden Antworten: What is your Name ? (Name eingeben) What is your Quest ? (hero) What is your favorite color ? (red) What is the thieves' password ? (I know the answer) What is the Baron's first name ? (Stefan). Ist man im Haus drinnen, geht man gleich die Treppen hoch zum Turm. Man bejaht alle Fragen des Zauberers und spielt darauf das „Mage's Maze"-Spiel. Die wichtigsten Dinge dazu stehen im Handbuch. Hier noch ein Hinweis:

Falls sich die gegnerische Spielfigur auf der letzten Brükke vor dem Ziel befindet, schnappt ihr die Brücke einfach weg. Dann nämlich wird die gegnerische Spielfigur zurück an den Start versetzt! Wenn man gewonnen hat, erhält man den „Dazzle"-Zauberspruch (ist nützlich für den Nahkampf). Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem Zauberer (ask about brigands/leader/warlock/hermit/mirror/game) geht man in die Stadt zurück. Hier betritt man die Bar.

Unter einem der Barhocker findet man einen Notizzettel (get notice), auf dem etwas über eine Verabredung steht. Man folgt diesem Hinweis und geht am Mittag zur Zielscheibe vor der Stadt. Dort sieht man Bruno zusammen mit einem der Räuber. Versteckt hinter einem der Büsche hört man den beiden gut zu. Sobald Bruno das Feld verlassen hat, greift man den Räuber an. Als Dieb wirft man aus sicherer Distanz mit Dolchen, als Kämpfer geht man zum Nahkampf über, und als Magier schleudert man Feuerblitze („Flame Dart"), jeweils bis der Räuber umfällt. Dann durchsucht man ihn (search brigand) und findet einen Schlüssel. Mit diesem geht man zum Antwerp. Er blockiert den Weg nach links zu einer geheimen Felsentür. Man sollte den



Antwerp auf keinen Fall attakkieren. Es genügt, um ihn herum zu rennen, da er von alleine nicht angreift. Man sucht nun die Felsen ab und entdeckt das Schlüsselloch zur Felsentür (search rocks). Nachdem man die Tür geöffnet hat (unlock door, open door), sagt man das Paßwort (Hiden Goseke) und betritt die Höhle. In der Höhle kann man (ist aber nicht zur Lösung des Spiels notwendig) versuchen, den Troll zu töten. Seinen Bart (??) kann man bei der Heilerin gegen zwei Heilungssäfte eintauschen. Den Minotaur vor dem Eingang des Forts bringt man mit dem „Calm"-Zauberspruch zur Ruhe. Danach knackt man das Torschloß (pick lock) oder spricht die „Open"-Zauberformel (cast open, open door). Der Kämpfer hat noch eine andere Möglichkeit, ins Fort zu gelangen. Dazu geht man direkt auf den Hinterhalt der Räuber zu und weicht den Pfeilen solange aus, bis nicht mehr geschossen wird. Dann klettert man über den Baumstamm (climb log). Wenn man die darauffolgenden Kämpfe heil übersteht, ist man auch im Fort. Drinnen geht man ganz nach links um die Barriere herum und dann weiter über die rechte Brücke. Nun muß nur noch ein Stolperdraht überwunden werden (step) und man befindet sich im nächsten Raum. Hier schließt man die Tür (close door), geht nach oben, verschiebt den Stuhl (move chair) und wirft gleich darauf den Kerzenleuchter um (move candelabra). Nun stellt man sich vor die Mitte des Tisches.

Kurz bevor die drei Räuber um die Tischkante herumkommen, klettert man auf ihn hinauf (climb table), faßt nach dem herunterhängenden Seil (geht automatisch) und schwingt sich zur Tür gegenüber (open door). Im darauffolgenden Feld spricht man mit dem Warlock über Elsa (ask about Elsa/enchantment/warlock). Man läßt sich vom Weg hinunterfallen und gerät dadurch auf magische Weise ins Rollen. Nachdem man sich mit „stop" angehalten hat, geht man durch die Tür mit den Smilies auf der rechten Seite. Man zieht an der Kette (pull chain), die von der Decke herunterhängt, worauf sich eine Tür mit dem Namen „Secret Entrance" öffnet. Wenn man durch sie hindurch geht, kommt man links unten aus einem Tunnel heraus. Man öffnet die schiefe blaue Tür oben (open door). Sobald diese zu wackeln beginnt, geht man ein Stück zurück in den Tunnel. Die Tür fällt schließlich um und gibt eine weitere frei, durch die man in den nächsten Raum gelangt (open door). Hier wirft man die „Dispel Potion" auf den Räuberhauptmann (throw dispel potion). Er verwandelt sich darauf in Elsa. Elsa und der Warlock bedanken sich und verschwinden durch einen Zauber.

Bevor man den Raum nach rechts verläßt, nimmt man den magischen Spiegel vom Tisch. Man befindet sich dann wieder beim Antwerp.

Nun geht man zu Baba Yaga. In ihrer Hütte benutzt man den Spiegel (use mirror), damit ihr Zauberspruch reflektiert wird und sie sich in einen Frosch verwandelt. Das Spiel ist somit gelöst.

Hannes Kruppa

Streiflichter

Neueinsteiger Millennium

Logotrons Indi-Label jetzt professionell

Ein neues Software-Label wird sich künftig in England um Action-Games des Hauses *Logotron* kümmern. **MILLENNIUM** profilierte sich aus einem 89er Independent-Label des bekannten Herstellers. Entscheidend für die Geburt dieses Namens sei der sensationelle Erfolg von *StarRay* und *Archipelagos* im vergangenen Jahr. Games dieses Genres sollen ab sofort unterm neuen Stern für Erfolge sorgen. Betreut werden soll das komplette Spektrum der Unterhaltungssoftware, für den Computer genauso wie für Konsolen und die immer populärer werdenden „Hand-held-machines". Seit Januar ist der neue Name nun im Geschäft und legt schon eifrig los mit Titeln wie **CLOUD KINGDOMS, RESOLUTION 1** und **KID GLOVES** (siehe auch Bericht auf Seite 32). In Bälde erwartet Euch ein weiteres Game: **THUNDERSTRIKE** simuliert knallharte Action mit dreidimensionalen Effekten und einem 3D-nahen Scrolling durch eine Zoomfunktion.

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी ...से तोड़ो।

...ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। ... सके। उस के बाद पिताने हर एक ... देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। ...तोड़ सके।

...रे मेरे पुत्रों। देखो, ...ल कर रहोगे, ...गर तुम

NEWS

Aircrafts für die PC

PC's mit MCGA- oder VGA-Grafikkarte können ab sofort mit einer neuartigen Luftkampf-Simulation aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** aufgerüstet werden: für runde 120 Mark kann sich jeder PC-User den Kampfhubschrauber **LHX ATTACK CHOPPER** auf den Screen holen. In der Packung findet man den Flugsimulator jeweils auf 3.5"- und 5.25"-Diskette, so daß jeder Simulations-Crack mit der passenden Software versorgt ist. LHX soll einer der flexibelsten und „gefechtsfreudigsten" Kampfmaschinen sein, die jemals kreiert wurden. Der User wird mit 20 unterschiedlichsten Aufträgen konfrontiert sein. Vom Zerstören und Vernichten feindlicher Panzer bis hin zum Eskorte fliegen wird alles dabei sein. Einbezogen ist der Luftraum dreier verschiedener Nationen. Mit 3D-Effekten, 256 Farben und zwölf unterschiedlichen Blickwinkeln bekommt der Spieler ein fünf Level umfassendes Game, welches sich in diesem Genre sehen lassen kann.
Im gleichen Atemzug erscheint aus dem Hause nun endlich die ST-Umsetzung des Fast-Oldies **STARFLIGHT**. Das Rollenspiel führt die PC- und Amiga-User schon seit geraumer Zeit in ein 270-Sternen-System mit mit einer riesigen Plantenlandschaft. Inzwischen gibt es zwar auch schon den zweiten Teil des Sternenvergnügens, aber nun kommen auch die ST-User endlich zu ihrem Vergnügen. Besser spät als nie...

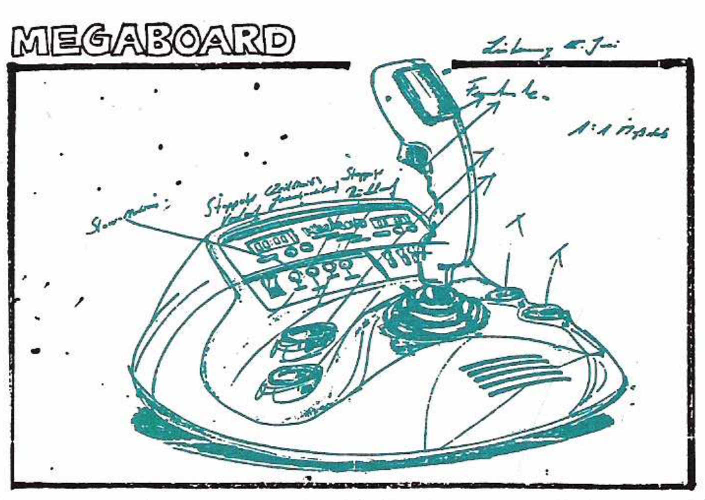


3D für PC: LHX Attack Chopper

TOP SECRET:

Entwurf gesichtet ...

MEGABOARD



Den Entwurf eines neuartigen Joysticks hat einer unserer Redakteure auf dem Reißbrett eines namhaften Softwarehauses entdeckt. Das **MEGABOARD** soll mit völlig neuartiger Technik einen progressiven Schritt im ergonomischen Sinne tun. Da das Projekt noch strengster Geheimhaltung unterliegt, bleibt der Hersteller erst einmal im Gedächtnis unseres Kollegen haften. Mitte des Jahres soll die Entwicklung ausgereift sein und dem deutschen Markt zugänglich werden. Wir sind bemüht, baldigst den Prototyp dieser Wunder-Hardware in die (Test-)Finger zu bekommen.

Neben Wein, Weib und Gesang

...denken die Franzosen ab und an auch an die Computerei. **COKTEL VISION** präsentierte im März das Erscheinen des versofteten Cartoons **BEVERLY HILLS TEENS**. Mit diesem munteren Action-Spielchen können sowohl Amiga- als auch ST- und PC-User für etwa 60 Mark ihren Spaß haben. Mitte dieses Monats erscheint das erste Action-Game des Labels **TOMAHAWK** für ST, Amiga und PC. **NO EXIT** wird ein „Fighting-Game" auf der Basis eines 3D-Scrollings mit über 200 Animationen sein. Der Preis beläuft sich nach Herstellerangaben auf etwa 80 Märker.

Extended News

International Soccer

Programm: Emlyn Hughes International Soccer, **System:** ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Besonderheit:** Demo-Version, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Audiogenic, England.

Es ist wirklich kaum noch erstaunlich, daß „Gott und die Welt" ihr Heil im Zeichen des runden Leders suchen. Ich denke, es gab noch nie derart viele Fußball-Games wie jetzt zur aktuellen Weltmeisterschaft in Italien. Erstaunlich eigentlich nur, daß gerade die vermeintlich „kleinen" Software-Häuser hier den „eigentlich" großen ganz schön was vormachen. Man denke nur an *Manchester United* von *Krisalis!* Nun liegt mir eine Demoversion vor, die, wenn wirklich spiel- und steuerbar, wohl alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen könnte: **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER**, aus dem Hause **AUDIOGENIC.**



Es handelt sich hierbei um die 16bit-Umsetzung des allseits beliebten C-64-Vorbilds, das immer noch gut läuft. Wir hatten die Gelegenheit, uns mal die ST-Fassung reinzuziehen. Obwohl es sich hier nur ein sogenanntes „Rolling Demo" handelt, also nicht spielbar ist, kann folgendes konstatiert werden:

1.) Der Spielverlauf ist extrem flüssig; das Scrolling o.k.. Die Begleitgeräusche bzw. -gesänge („Here we go, here we go...") sind nicht aufdringlich, halt einfach passend. Von der technischen Seite her mit Sicherheit eines der Lichtblicke dieses Genres.

2.) Die Spieler bewegen sich äußerst realistisch zum Ball und zum Gegner. Kurzpass-Spiel, ebenso wie öffnende Pässe in den freien Raum, Ballannahme mit der Brust, Weiterleitung der Kugel mit Kopf und Knie – all' dies hat mir fast den Atem verschlagen!

3.) Foulspiel, auch im Strafraum, ist „möglich"; Freistöße sind die Folge.

4.) Weitere kleine Feinheiten: Flugkopfball des Abwehrspielers, „verschiedene" Paraden des Torhüters (hebt u.a. Ball über die Querlatte oder stößt aus der Hand ab!), Schatten (nicht immer selbstverständlich!)



5.) Der Gesamteindruck: EMLYN HUGHES SOCCEN wird den Fans mit absoluter Sicherheit gefallen. „Soccer, bis die Socken qualmen!"

MK



Und da kommen auch schon zwei fiese Gegner.

Immer Ärger mit Tomi

Programm: Knight 'n Fight, **System:** Amiga, Atari ST, PC, C-64 (geplant), Amstrad (geplant), Spectrum (geplant), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Blue Byte, Mülheim, **Muster von:** Blue Byte.

Es ist soweit! Nein, nicht der Weltuntergang (oder?) – **KNIGHT 'N FIGHT** ist soweit – nämlich fast fertig. Das neueste Werk aus den düsteren **BLUE BYTE**-Folterkammern, wo die Rechner Tag und Nacht geknechtet werden, steht nämlich kurz vor der Vollendung! Und weil Mitinhaber **Lothar Schmitt** immer noch verzweifelt am ersten Level von *Tiger Heli* hängt und auf Grund eines Krampfes im rechten Feuerarm nur noch mit einem Joypad programmieren kann, entstand KNIGHT 'N FIGHT unter der Federführung von Lothars Partner **Thomas Hertzler**, der zudem an der ST-und Amiga-Programmierung maßgeblich mitwirkte.

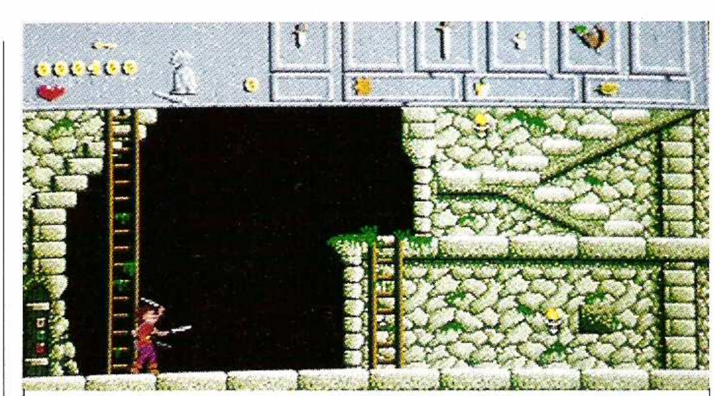


Ein kleiner Blick in die Waffenkammer.

Das Spiel beginnt in einem schottischen Schloß, das von dem kleinen Tomi mit seiner Mutter Ellen besichtigt wird. Doch Tomi ist ein rechter Bengel und randaliert in dem Schloß umher. Ein folgenschwerer Fehler: Seine Mutter wird von bösen Geistern entführt, die mit Ihr ein furchtbares Ritual vollziehen wollen. Doch Tomi hat Glück im Unglück, denn ihm erscheint der gute Geist des Ritters Arrow, der den bösen Geistern das Handwerk legen will. Beide machen sich auf, die verschollene Ellen im Schloß zu suchen.

An dieser Stelle steigt der Spieler ins Geschehen ein. Er muß das komplexe, verzwickte Schloß in bester Jump-and-Run-Manier durchsuchen, wobei ihm der kleine Junge immer auf den Fersen bleibt. Viele Gefahren sind zu bestehen, wenn z.B. ein Besuch in der Folterkammer ansteht, tiefe Gräben übersprungen werden müssen oder schwarze Ritter auftauchen. Weiterhin warten Kämpfe mit Drachen, ein Duell mit einem bösen Zauberer und dergleichen mehr. Tomi handelt dabei als interaktiver Charakter, wobei es die Aufgabe von Sir Arrow, der Spielfigur, ist, Tomi zufriedenzustellen. Tomi ist launisch, mal ängstlich, mal hungrig oder auch kampfbereit – je nachdem, ob er z.B. vom gefundenen Essen was abkriegt. Viele Objekte können entdeckt werden, wobei nicht jeder Gegenstand für das taugt, für das er augenscheinlich gedacht ist! Wer Kniffeleien dieser Art liebt und Hüpf-und Suchspiele mag, sollte KNIGHT 'N FIGHT im Auge behalten. Die Grafik ist vielversprechend, die technische Ausführung gut, die Animation plus Grafik detailliert, die Atmosphäre durch gelungene Gags (werden noch nicht verraten!) bester Cartoon-Stil. Wie's weitergeht mit diesem Spiel, und wie die Endfassung aussehen wird, lest Ihr dann in einer der nächsten beiden Ausgaben!

msu



KNIGHT FIGHT spielt in einem verwinkelten Schloß.

Fotos (3): Amiga

Lynx-strategisch

Programm: Chip's Challenge, **System:** Atari Lynx, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari.

Ein reines Suchtspiel für das Lynx flatterte uns diese Tage von Atari auf den Tisch. **CHIP'S CHALLENGE** heißt das Wunderwerk und ist eine Art Denk-Strategie-Geschicklichkeitsspiel, das es in sich



hat. War ich bisher, im Gegensatz zum Kollegen T.O., kein Lynx-Fan, so hat sich das nun grundlegend geändert. Der Grund: CHIP'S CHALLENGE ist ein hervorragend konzipiertes Spiel, das im Grunde simpel, aber mehr als fesselnd ist. Es geht darum, den Ausgang eines jeden Levels zu finden, der irgendwo in einem Labyrinth versteckt ist. Anfangs ist dies noch recht leicht, ist solch ein Level doch klein. Später jedoch werden diese immer größer und komplizierter – bis Level 144!

Vor jedem Exit ist ein Schloß, das erst geöffnet werden kann, wenn der Spieler alle Computer-Chips, die im Level verstreut sind, aufgesammelt hat. Dies wäre einfach, wären da nicht die tückischen Gegner, die sich von Level zu Level vermehren. Außerdem gibt es Hindernisse wie Feuer, Wasser, magnetische Fließbänder und Eis. Um eines dieser Hindernisse zu überqueren, müssen bestimmte Gegenstände wie Schuhe mit Spikes, Schutzschilder und Magnete aufgesammelt werden. Diese sind manchmal hinter verschiedenfarbigen Türen versteckt, für die erst noch die entsprechenden Schlüssel gefunden werden müssen.
Manchmal gibt es Schalter, die bestimmte Wege freigeben und gegebenenfalls wieder schließen. Hin und wieder tauchen auch „Dreckklumpen" auf, die man verschieben kann und somit das Überqueren von

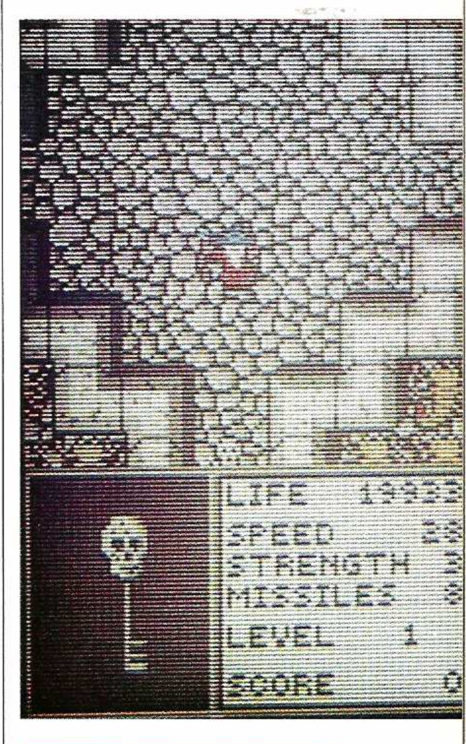


Wasser möglich ist. Aber für manch andere Dinge sind diese Klumpen sehr nützlich; zuviel will ich aber nicht verraten. Selbst ist der Mann/die Frau! *hja*

Waffen, Zaubertränke und Sprüche

Programm: Gauntle III, **System:** Atari Lynx, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari.

Für alle Gauntlet-Enthusiasten habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht! Zuerst die gute: Es gibt **GAUNTLET III!** Nun die schlechte: Es ist (noch?) nur für das Lynx-Handheld-System von Atari erhältlich.
GAUNTLET III wartet auf dem Lynx mit ein paar Erneuerungen auf. So gibt es nun anstatt vier ganze acht Charaktere. Vom bekannten *Wizard* über *Piraten* bis hin zum *Punkrocker* ist hier so ziemlich jeder Stand vertreten, die alle ihre unterschiedlichen Stärken und Schwächen haben.
Wer nun seinen favorisierten Helden gewählt hat, der darf sich in die unterirdischen Dungeons begeben, wo ihn allerlei Böses erwartet. Von den bekannten Geistern bis zu den ulkigsten Geschöpfen kreucht und fleucht viel „Ungeziefer" dort unten rum, das dem Spieler an den Kragen will. Dieser kann sich aber mittels Waffen, Zaubertränken und -sprüchen erwehren. Wird er von einem Feind berührt, so gibt's Energieabzug. Durch Food kann der Energievorrat aber wieder aufgefrischt werden, was auch äußerst wichtig ist. So kämpft man sich Level um Level durch die Gewölbe durch, sammelt das übliche Zeugs ein und erwehrt sich den feindlichen Attacken.
Die Grafik ist bei GAUNTLET III sehr ordentlich. Das Scrolling ist gut, und auch das hardwareunterstützte Zoomen wird auch wieder zur Genüge geboten. Sound und Soundeffekte konnten mich nicht so begeistern, sie sind eben nur mittelmäßig. Dank einer Vier-Spieler-Option, durch die vier Lynx-Geräte miteinander gekoppelt werden können, ist für großen Spielspaß in der Gruppe gesorgt. Alleine werden vor allem die Fans größtes Gefallen an diesem Spiel finden. *hja*



Deutsche Fassung

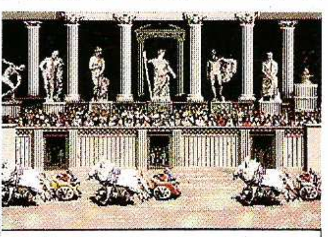
Der „Krieg der Zukunft", **FUTURE WARS** aus dem Hause **DELPHINE SOFTWARE,** der übrigens in Frankreich an die Spitze der „Best French Games" und der „Best French Adventure" gelobt wurde, ist mittlerweile in einer kompletten deutschsprachigen Fassung erschienen.

„Krumme Touren"

„FAIRLIGHT" alles andere als fair

Vorsicht vor Bauernfängern! Zur Zeit wirbt eine Hamburger Computervereinigung namens **„FAIRLIGHT"** unter Postlagerkarte mit sensationellen Hard- und Softwareangeboten aus Versicherungsschäden. Unter anderem werden neuwertige Amiga 2000 für sage und schreibe 600 Mark angeboten, der 500er für die Hälfte, per Vorkasse, versteht sich. Das Geschäft mit der Vorkasse klappt wie am Schnürchen, die Lieferung bleibt aus. Eine Gangstermethode, für die Kripo zwar schon ein „alter Hut", aber noch immer effektiv. Immer wieder gibt es hoffnungvolle Kunden, die glauben, auf diesem Wege günstigst an ihren begehrten Compi ranzukommen. Auch „FAIRLIGHT" scheinen wieder einige Leute auf den Leim gegangen zu sein. Die PLK ist selbstverständlich nicht mehr aktuell. Vorsicht ist jedoch allemal geboten, da solche Angebote jederzeit und überall auftauchen können.

Auf die letzte Minute



Centurion Defender of Road

Low Blow

. . . erreichten uns zwei Screenshots aus dem Vereinigten Königreich zum Thema: Planungen im Hause **ELECTRONIC ARTS.** Demnach können wir uns unter anderem auf zwei recht vielversprechende Games für den PC gefaßt machen: **CENTURION – DEFENDER OF ROME** hört sich verdammt nach Strategie an. Wenn die Story genauso reizvoll wird, wie unser Screenshot, kennen wir schon jemanden, der sich auf stundenlanges Kopfrauchen freut. **LOW BLOW** ist ein weiterer Beitrag zum Thema „Dicke-Nasen-Sport". PC-Boxen pur. Auch hier verspricht die Grafik einiges. Warten wir's ab . . .

„Ricki", leicht gemacht

Wem das **MICROPROSE**-Action-Adventure **RICK DANGEROUS** bislang eine Stufe zu heavy war, der hat ab jetzt doch noch gut lachen. An einer neu erschienen Version hat sich inhaltlich nichts verändert, nun kann man allerdings nach Belieben in jedem Level starten. Wer die alte Version zu Hause hat, kann diese nach Informationen des Hauses gegen einen geringen Aufpreis gegen den „lockeren Rick" eintauschen. Wenn das keine nette Geste ist.



TOP 30 im April

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	7	Rings of Medusa	ST (auch monochrom)/Amiga/C-64/PC	Starbyte
2	2	Indiana Jones (Adv.)	ST/Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
3	17	Oil Imperium	PC/Amiga/ST	ReLine
4	4	Hard Drivin'	PC/Amiga/ST/Spectrum/C-64	Domark
5	3	North + South	ST/PC/Amiga	Infogrames
6	5	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64	Infogrames
7	7	Stunt Car Racer	Amiga/ST/C-64/Spectrum/PC	Micro Style
8	8	Xenon II – Megablast	PC/ST/Amiga	Image Works
9	30	It came from the Desert	Amiga	Cinemaware
10	10	Chambers of Shaolin	ST/Amiga/C-64	Thalion
11	15	Populous Data Disk 1	ST/Amiga/PC	Electronic Arts
12	12	Toobin'	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC/PC	Domark
13	14	Super Wonderboy	ST/Spectrum/CPC/Amiga/C-64	Activision
14	11	Ghostbusters II	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC/PC	Activision
15	13	Great Courts	C-64/ST/Amiga/PC/CPC	Blue Byte/Ubi-Soft
16	16	Cabal	ST/C-64/Amiga	Ocean
17	27	Drakkhen	ST/Amiga/PC	Infogrames
18	25	Full Metal Planete	ST/Amiga/PC	Infogrames
19	16	Pictionary	ST/Amiga/PC/C-64	Domark
20	9	Interphase	ST/Amiga	Image Works
21	6	Chase H.Q.	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Ocean
22	19	Larry III	PC	Sierra On-Line
23	23	Block Out	Amiga/PC	California Dreams/R.A.
24	–	Rainbow Islands	ST/Amiga/C-64	Ocean
25	24	Fugger	C-64/ST/Amiga	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
26	18	Power Drift	ST/Amiga/CPC/C-64/Spectrum	Activision
27	20	Fighter Bomber	ST/C-64/Amiga/PC	Activision
28	21	Batman – The Movie	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Ocean
29	29	100% Dynamite	C-64/Spectrum/CPC	Ocean
30	–	Player Manager	ST/Amiga	Anco

Top Ten/C-64

1 Oil Imperium	ReLine
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Sim City	Infogrames
4 Hard Drivin	Domark
5 Chase H.Q./Drivin'	Ocean
6 100% Dynamite	Ocean
7 Cabal	Ocean
8 Ghostbusters II	Activision
9 Chambers of Shaolin	Thalion
10 Fighter Bomber	Activision

Übermittelte Verkaufszahlen:

Folgende Software-Häuser stellten uns für die April-Top-30-Hitparade ihre Verkaufszahlen freundlicherweise zur Verfügung:

Rainbow Arts, Düsseldorf
Rushware, Kaarst
T.S. Datensysteme, Nürnberg
Bomico, Frankfurt
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe

Alle andern Software-Händler seien hiermit aufgerufen, uns bis spätestens 5. März 1990 ihre Trend-/Verkaufszahlen zu übermitteln! **Und:** Liebe Leser, schickt uns weiterhin zahlreich Eure Favoriten (muß keine komplette 30er-Liste sein, es reichen auch weniger Titel!)

Top Ten/ST

1 Rings of Medusa	Starbyte
2 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm/R.A.
3 Hard Drivin'	Domark
4 Oil Imperium	ReLine
5 Player Manger	Anco
6 Chambers of Shaolin	Thalion
7 Xenon II – Megablast	Image Works
8 Chaos strikes back	FTL/Mirrorsoft
9 Populous Data Disk 1	Electronic Arts
10 Fall Metal Planete	Infogrames

Top Ten/Amiga

1 It came from the Desert	Cinema
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Indiana Jones (Adv.)	Lucasfilm/R.A.
4 Oil Imperium	ReLine
5 North + South	Infogrames
6 Rainbow Islands	Ocean
7 Sim City	Infogrames
8 Stunt Car Racer	Micro-Style
9 Xenon II-Megablast	Image Works
10 Full Metal Planete	Infogrames

Top Ten/Amstrad

1 Super Wonderboy	Activision
2 Ghostbusters II	Activision
3 Batman – The Movie	Ocean
4 Toobin'	Domark
5 Great Courts	Ubi/Blue Byte
6 Chase H.Q.	Ocean
7 XXX (ind.)	Ocean
8 100% Dynamite	Ocean
9 Power Drift	Activision
10 Combat Shool	Hit Squad

Top Ten/PC

1 Larry III	Sierra On-Line
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Indianapolis 500	Electronic Arts
4 Indiana Jones (Adv.)	Lucasfilm/R.A.
5 Their finest Hour	Lucasfilm/R.A.
6 Oil Imperium	ReLine
7 North + South	Infogrames
8 Block Out	California Dreams
9 Great Courts	Ubi-Soft/Blue Byte
10 Populous	Electronic Arts

BE SMART

Schachkurs auf Diskette

Schachdatenbank (nur PC's)

Partiensammlungen auf Diskette

Eröffnungsbibliotheken auf Diskette

an Computer anschließbares Schachbrett

THE FINAL CHESSCARD®



MACHT AUS IHREM PC ODER COMMODORE 64/128 EINEN INTELLIGENTEN SCHACHCOMPUTER

The Final ChessCard

The Final ChessCard ist ein vollständig neuer Typ eines Schachcomputers. The Final ChessCard ist ein völlig selbständiger Schachcomputer, den Sie an Ihren eigenen Commodore 64/128 oder an Ihren PC anschließen können. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, alle Fähigkeiten Ihres grafischen Benutzer-Interfaces auszuschöpfen, ohne die Spielkraft Ihres Computers zu beeinträchtigen.

Gegner, Sekundant und Übungsleiter

The Final ChessCard ist ein starker Gegner – und als Sekundant, Übungsleiter oder Trainer ein hilfreicher Mitstreiter. Es werden Disketten mit Partiensammlungen und Turnier-Bulletins erscheinen. In Kürze kommt auch ein Schachkurs auf Diskette heraus, ein kompletter, interaktiver Schachkurs ab Anfängerniveau.

Schnell und stark

The Final ChessCard spielt schnell und stark. The Final ChessCard macht optimalen Gebrauch von allen Möglichkeiten, die ein PC oder Commodore 64/128 bietet: Das Speichern und Nachspielen von Partien, Stellungen und Eröffnungen, die Sie außerdem ausdrucken können – komplett mit Diagrammen und Kommentaren.



Einfache Bedienung

The Final ChessCard wurde für Maussteuerung entworfen. Mit der Maus bewegen Sie die Figuren ohne komplizierte Cursorsteuerung oder Koordinateneingabe. Aber auch mit dem Joystick oder der Tastatur ist die Bedienung verblüffend einfach. Die Eingabe von Befehlen ist mit der Hilfe von Pulldown-Menüs genauso einfach. Ein Druck auf den Mausknopf genügt und Sie können sich voll auf die Partie konzentrieren.

ASM-1-90

SOFTWARE Aktuell

Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der ***SOFTWARE AKTUELL*** mit unserer Preisliste. Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen)

☐ C 64 ☐ C 16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE
☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM

Name

Straße

PLZ/Ort

Einsenden an: ***RUSHWARE GmbH*** · Bruchweg 128-132 · 4044 Kaarst 2

Vertrieb



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 0 21 01/60 70



Programm: Highway Patrol 2, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Microids, Frankreich, **Muster von:** Microids.

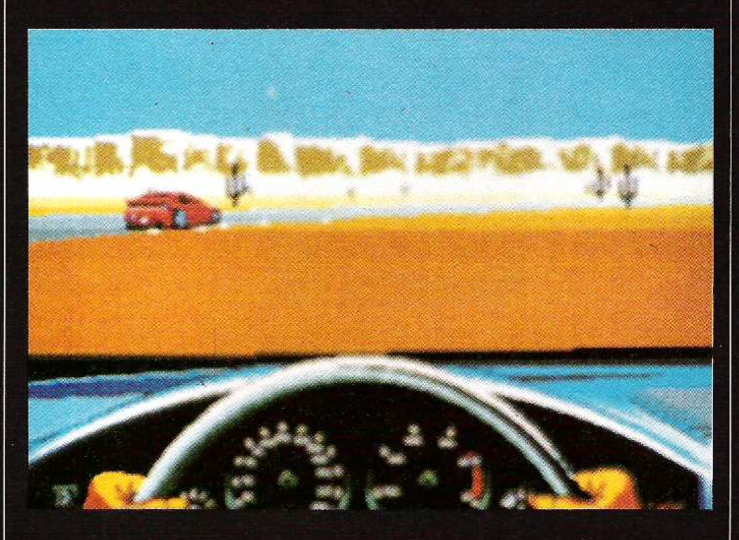
»NUR« TRABBI-FAHREN IST SCHÖNER!

Einfach schauderlich, was uns der französische Hersteller MICROIDS zu dieser Jahreszeit vorsetzen will. Zweifelsohne hat der Boom des letzten Jahres im Bereich der PS-starken Games (CRAZY CARS II etc.) den Ausschlag für HIGHWAY PATROL 2 gegeben. Allerdings kann der neueste Vertreter dieser Kategorie, wie der Anlaß dieses Testberichtes vielleicht schon erahnen läßt, ganz und gar nicht an alte Glanzzeiten anknüpfen. Die Tatsache, daß der Sättigungsgrad in diesem Genre schon seit Monaten überschritten ist, möchte ich da schon fast außen vorlassen.

Sorry, Ihr geplagten Brüder und Schwestern aus dem anderen Teil Deutschlands, daß schon wieder Eure „fahrbare Laubsägearbeit" lächerlich gemacht wird, doch eine passendere Überschrift zu diesem Flop ließe sich im Moment wohl nicht finden. Mit **HIGHWAY PATROL 2** hat der in Frankreich beheimatete Softwareproduzent **MICROIDS** jedenfalls „erfolgreich" gezeigt, daß ihm Imitationen im Stile von *CRAZY CARS II* & Konsorten überhaupt nicht liegen.

Als eifriger Cop setzt sich der Spieler bei HIGHWAY PATROL 2 an das Steuer eines schnittigen Police-Schlittens. Frei nach dem Motto „Auf dem Highway ist die Hölle los" gilt es nämlich, dem Verkehrsrowdytum den Garaus zu machen. Den Schauplatz des großen Spektakels stellt ein weitflächiges Wüstenareal dar. Zur besseren Orientierung sind in einer dem Programm beiliegenden Karte (38x38 Planquadrate) alle Wege sowie Tankstellen (Boxenstopp muß auch 'mal sein!) eingezeichnet. In einer Art Verbrecherkartei könnt Ihr nun zu Beginn des Spieles nach Herzenslust (immerhin sechs verschiedene Gegner) blättern, um genüßlich Euer Jagdopfer auszuwählen. Ladesekunden später findet Ihr Euch schon mitten in der Prärie wieder...

Ein Blick auf die Statuszeile verrät die eigene Position sowie die des ominösen roten Flitzers, den es bekanntlich zu jagen gilt. „Schnell" noch (gäääähn!) mit Hilfe der Karte die kürzeste Route zum feindlichen Objekt ausgearbeitet, und schon könnt Ihr durchstarten. Hervorzuheben sind hier die phänomenalen Beschleunigungszeiten des HP2-Flitzers, der für 0 auf 200 schlappe fünf Sekunden benötigt. Aber auch sonst strotzt das MICROIDS-Game nur so an Kuriositäten und Ungereimtheiten. Tacho und Drehzahlmesser bewegen sich im Einheitstakt, in der Mitte fahrende Autos machen die Straßen unsicher, gut gebaute Kakteen, die selbst einen Frontalcrash mit 220 Sachen ohne jeden Schaden überstehen, säumen den Straßenrand. Diese wenigen Beispiele dürften eigentlich schon genügen, um den Spielwitz von HP2 aufzuzeigen. Ansonsten geht es in diesem Spiel allerdings nur äußerst trist und öde zu, so daß die Wahl einer Wüstenlandschaft als Terrain vielleicht gar nicht so verkehrt war. Als besonders einschläfernd erweist sich der Umstand, daß es mitunter eine halbe Stunde dauert, bis man sich zum gesuchten Auto durchgeboxt hat.



Selbst Vollgas oder Querfeldeinfahrten ersparen Euch nicht minutenlange Fahreinlagen, falls sich nämlich das „Opfer" in einer ganz anderen Ecke des Spielfeldes befindet. Der eigentliche Showdown nimmt da im Vergleich zu den vorhergehenden Strapazen nur wenige Sekunden ein, denn egal wie hart gesotten der Gegner auch sein mag, Schwierigkeiten gibt es nie, den roten Flitzer zu stoppen. Lediglich die vollkommen mißratene Steuerung könnte bzw. wird Euch einen Strich durch die Rechnung machen. Stellenweise hatte ich schon auf geraden Strecken so meine Problemchen, die Kiste auf der Piste zu halten.

Der einzige Lichtblick im Dunkel von HP2 ist die schön gezeichnete Spielgrafik sowie nette Zwischenbilder, die das Geschehen wenigstens etwas auflockern. Zu allem Übel werden solch positive Ansätze durch ein Scrolling übelster Machart zunichte gemacht. Ähnlich daneben geriet die „Animation„ der Autos, die dem Spieler, übrigens im Einheitslook, von Zeit zu Zeit über den Weg ruckeln. Den Sound haben die Programmierer vermutlich eins zu eins von alten 8-Bit-Games gesampelt. Einfach widerwärtig!



Letztendlich besteht HIGHWAY PATROL 2 von MICROIDS einzig und allein aus Schwachstellen, sieht man einmal von der akzeptablen aber trotzdem monotonen Grafik ab. Gevatter Langeweile scheint gewissermaßen hinter jedem Kaktus zu lauern.

TORSTEN BLUM

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0



Die "andere" Software für Personalcomputer

DOS shareware

Nr. 2. März/April 1990
DM 6,50
Sfr 6,50, Ös 55

»andere« Software für Personalcomputer

Shareware

Shareware-Programme sind keine kostenlosen Programme! Sie werden lediglich nach einem anderen Vertriebskonzept auf den Markt gebracht. Der Benutzer hat zunächst einmal die Möglichkeit, das Programm **kostenlos zu testen** und ausgiebig auf seinem Computer einzusetzen, um zu sehen, ob es seinen Bedürfnissen entspricht. Entscheidet man sich dann für eine ständige Benutzung des Programms, muß eine Gebühr an den Autor gezahlt werden. Als weitere Gegenleistung wird der Benutzer meist neue Programmversionen und die gedruckte Anleitung erhalten. Im Gegensatz zu normal kommerziell vertriebenen Programmen hat man bei Shareware-Programmen erst einmal die Möglichkeit, die Software in Ruhe auszuprobieren. Man kauft also nicht die Katze im Sack.

Neu

5 8 9 D C 1 B

...icht weiterarbeiten! Warten Sie auf weitere ...tionen! Sie riskieren sonst einen totalen Daten-verlust!

Erpresser

Außerdem:

Ein Virenprogrammierer packt aus

JETZT AM KIOSK

© TRONIC VERLAG / KAT



Das große Autofahrerhandbuch

Teil 1 – Aus aktuellem Anlaß: Behandlung von Ost-Fahrzeugen

Man riecht sie ja bereits auf hundert Meter, die sozialistischen Familien-Kabinenroller, die die Formenvielfalt auf unseren Straßen um eine Nuance erweitert haben, die nicht jeder uneingeschränkt enthusiastisch als die Krönung postmodernen Autodesigns bezeichnen mag. Oder anders: Ich finde Trabbis häßlich. Sie stinken, und die meisten Fahrer träumen mehr als daß sie fahren (um hier keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich habe auch schon vernünftig fahrende DDRler gesehen, aber um die geht es mir hier nicht.). Was will man also tun, wenn man mal wieder so ein knetterndes „geflügeltes" Pappvehikel vor sich hat? Die Lüftung ausstellen, klar, aber wie macht man den Leuten klar, daß man sie gerne links überholen möchte, obwohl sie einem rechts doch soviel Platz lassen? Neulich hatte ich einen ganz krassen Fall: Ich überholte (links) auf einem zweispurigen Teilstück der B7 (zwischen Walburg und HeLi) einen grünen Combi-Trabbi, aber wen interessiert's überhaupt? Letztesmal war's ja streckenweise zumindest noch amüsant, aber diesmal schreib' ich mir ja nur Schrott zusammen. Die Indy-Lösung aus der 2/90 war loserhaft (gesprochen: „luhserhaft"), deshalb nochmal neu. Ansonsten alles beim Alten (haha...). Nächsten Monat gibt's den ersten Teil einer Fortsetzungsgeschichte. Was das sein wird und wie lange es sich hinziehen wird, weiß ich noch nicht – werd' ich wissen, wenn ich's geschrieben hab'. Viel Spaß bis dahin, und seid nett zu den Leuten, die sich um Euch sorgen. Und tschüß,

Aller *Uli*

P.S.: Unsere Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege

TIPS & TRICKS & TIPS & TRICKS & TIPS & TRICKS

Zwei bis drei Tips zu **RINGS OF MEDUSA**:
Man sollte zu Beginn eines Spiels mit Fellen, Leder, Rindern, Kühen und Hühnern handeln. Wenn man etwas Kapital gesammelt hat, kann man selbiges mit Maschinen tun.
Eine Armee sollte man erst relativ spät aufbauen, da sie einen Haufen Geld kostet.
Bei den Schiffen sollte man mit einem Kutter anfangen, da hier die Kosten für die Crew sehr gering sind.
Will man sich eine Flotte aufbauen, sollte man die Schiffe einzeln und in verschiedenen Häfen bestellen (kaufen). Dies zahlt sich erst später beim Anheuern der Mannschaften aus.

Uli Schneider

Ob es an der Zeit ist, sich um **DEMON'S WINTER** zu kümmern, weiß keiner so genau. Wir tun es trotzdem!
Tips für den Anfang: Durch die Karte (aha!) weiß man, wo die *Colleges* liegen. Man sollte sich deshalb zu Beginn nur Eigenschaften aussuchen, die man nicht so schnell ausbauen kann, bzw. solche, die man gleich zu Beginn des Spiels einsetzen kann (z.B. zweimal *Spirit Runes, Weapon Lore, Sword/Axe/Mace*). Auf *Detect/Disarm Traps, Potion Lore, Item Lore, Illusion* u.a. kann man gänzlich verzichten, da man diese Dinge eher selten anwendet.
Man sollte seine Krieger so schnell wie möglich mit guten Waffen wie *Morningstar* und *Broadsword* ausrüsten. Außerdem sollte jeder alsbald eine Rüstung (mind. *Chain*) erhalten. Verfluchte Waffen oder Gegenstände sollte man ruhig mitnehmen, denn schließlich kann man diese in Waffengeschäften (in der Kudzu) kostenlos aufbessern lassen. Das Rumhantieren mit solchen Dingen sollte man sich für später aufsparen, wenn man finanziell etwas besser dasteht.

Um möglichst rasch in den Levels zu steigen, besorgt man sich schleunigst ein Schiff und killt ein paar Seemonster (Seeschlangen bringen die meisten Punkte). Ist das Schiff mal stark beschädigt, repariert man es in Asaht (billiger als Neukauf).

Die Gegner werden mit neuem Terrain (oder Höhlen) immer stärker. Wird man mal „zusammengeschlagen", hält man sich besser auf „leichterem" Terrain auf.

Christian Marz

So, hier jetzt ein Tip, der bei **X-OUT** auf dem Amiga ordentlich Tacken bringen soll: Man benötigt einen Dreier-Schuß, der Rest ist egal. Beim Endgegner des ersten Levels zappt man zuerst den oberen Schnorchel weg (den mit den blauen Kugeln). Anschließend stellt man sich so in die linke obere Ecke, daß der Schuß nach unten die blauen Kugeln des unteren Schnorchels abmüllert. Man muß dabei aufpassen, um nicht den Schnorchel selbst zu treffen. Für jede abgeschossene Kugel gibt's 20 Punkte. Hat man genügend Geld, kann man sich nach dem Endgegner sein Raumschiff prima ausrüsten.

Paul Guillaumon

Es geht aber auch einfacher! Wenn man nämlich bei **X-OUT** 500.000 Credits haben möchte, gehe man so vor: Man nehme das billigste Schiff, den billigsten Schuß, bewegt den Cursor nun auf das Visier des Fritzen links oben und drückt Feuer.

Der Modulpoke für **DOUBLE DRAGON II** auf dem C-64: POKE 46537,173. *O.F.F.*

Und schließlich ein paar Passworte zu **PIPE DREAM** (Amiga): *HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL* und *YALI*.

Klaus-Dieter Wolf

P.S. v. mir (Uli, wem sonst..): Ich bin ich, aber manchmal bin ich mir da auch nicht ganz sicher...

Bei **RINGS OF MEDUSA** sollte man sobald man eine Stadt besitzt, die Stadtkasse leeren, die Armee aus der Kaserne holen und die Stadt, die nun keine Verteidigung hat, verlassen und angreifen. Siehe da, die Kasse ist wieder voll!. Dies kann man beliebig oft wiederholen.

Marcus

Ein Trick zu **WONDERBOY IN MONSTERLAND** auf dem C-64: Man kann den *Myconid Master* (das Endmonster der zweiten Runde) ganz leicht besiegen. Man wirft einfach eine Bombe, die man sich vorher besorgt hat, vor die Tür der Endmonsterbehausung. Nun kann man eintreten und, siehe da, der *Master* zerstört sich von selbst.

Rainer

Bei **ROCK 'N' ROLL** auf dem C-64 drücke man die Tasten *2, 7, 8, 9* und *Space*. Nun müßte man einen Level weiterkommen.

D.K.

SIM CITY: Am Jahresende setzt man (im *Budget*-Window) die *Police, Fire* und *Transit* auf „0". Danach speichert man den Spielstand unter einem beliebigen Namen ab, lädt wieder einen (vielleicht sogar nicht vorhandenen) Spielstand eines beliebigen Namens (vielleicht ist es auch derselbe beliebige Name) und schwupp – alle drei Dinge stehen wieder auf „100", ohne eine Pfennig Abzug!

A- und B-Hörnchen

Und nochmal **ROCK 'N' ROLL**-Cheat für C-64, diesmal etwas anders: Zu Beginn statt des eigenen Namens *RAINBOW ARTS* eingeben. Nun ist das Fenster wieder leer, und man kann die Nummer des gewünschten Levels eingeben. Gleich dahinter gibt man zweimal den Doppelpunkt (erscheint als *A*). Nun ist eine vierstellige Zahl dran, deren Quersumme die Levelnummer ergeben muß, wonach man zweimal das Semikolon eintippt, welches als *B* erscheint. Letztendlich gibt man die Ziffern der Levelnummer in umgekehrter Reihenfolge ein. Hat man nun einen Level satt, drückt man *Space* zusammen mit der *1*.

Holger Auernhammer

WEC LE MANS auf dem Schneider: Man gebe mit seinem Multiface Two oder sonst irgendwie den POKE &09D1,0 ein. Knallt man nun während der Fahrt gegen ein Hindernis, wird lediglich vom hohen in den niedrigen Gang geschaltet.

OAS

Wenn man bei **POWERDRIFT** auf dem Amiga in irgendeiner Stufe ohne Credit-Verbrauch alle fünf Rennen als Sieger durchläuft, kommt man in ein Bonusrennen, in dem es erst so richtig abgeht... *M.R.*

Tja, hier ist es nun, das vierte Passwort zu **KINGS OF THE BEACH** auf 8-Bit. Die ersten drei hatten wir ja schon, und hier ist der Rest: *SUNDEVIL*.

Giants

Bei der Amiga-Version von **ROCK 'N' ROLL** gibt's anscheinend doch noch mehr Cheats. In Level 2 existiert so ein Warp zu Level 20.
Es gibt hier einen Raum mit vielen Eiern (?), die man zerstören kann, indem man über sie fährt. Man muß hier einfach über alle am Rand liegenden Eier fahren und zack. Man darf allerdings keins der anderen Eier ankratzen!

Benny Blumentopf

OIL IMPERIUM, ebenfalls auf ST. Wenn man im Büro sitzt, kann man mal *BRATWURST* eingeben. Wenn alles klappt, bekommt man $1.000.000.000.

auch ohne Namen

Wenn man mal **SILKWORM** (auch ST) spielt, kann man während des Spiels *GORGONYOLA* eingeben. Wenn man nun *C* drückt, werden die Credits aufgestockt.

und nochmal ohne Namen

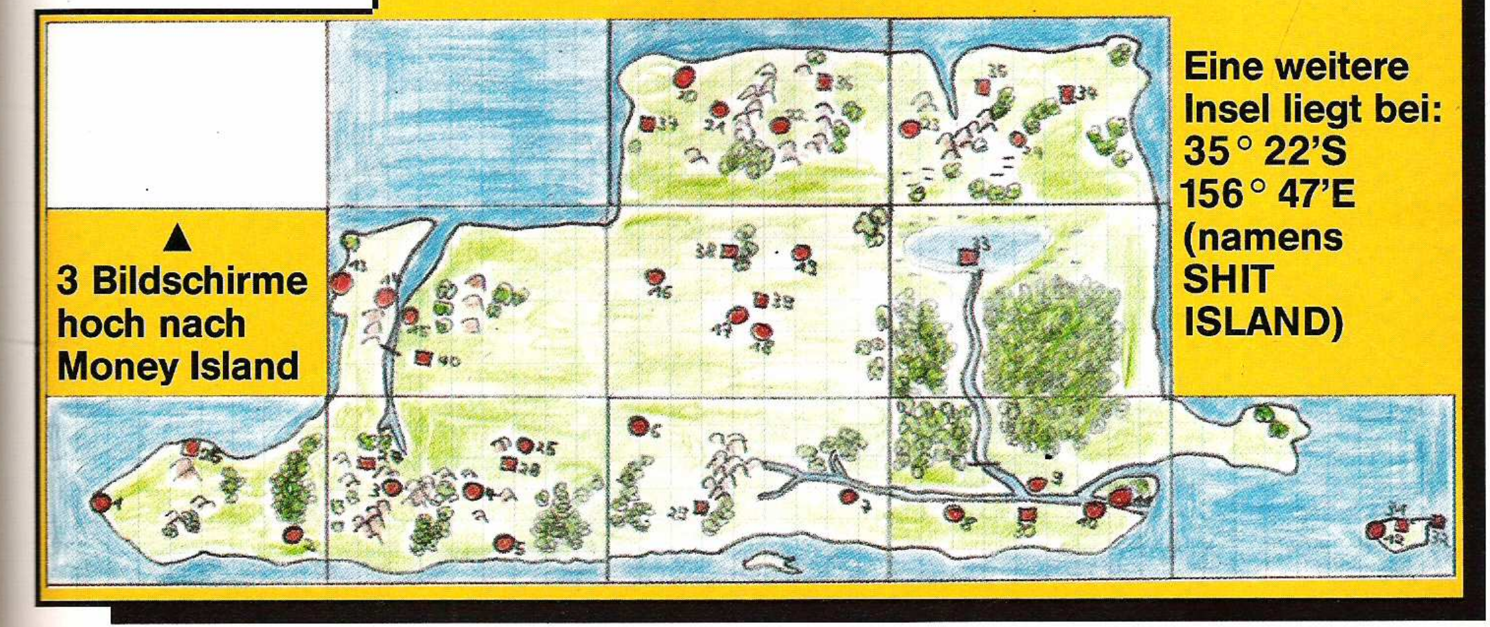
So, hier nochmal etwas mehr zu **RINGS OF MEDUSA**: Zu Spielbeginn begibt man sich in eine westlich gelegene Stadt (z.B. Porttown). Man schöpft bei der Bank den vollen Kreditrahmen aus und spielt in der Kneipe um den höchsten Einsatz. Sollte man das Spiel gewinnen, verläßt man die Kneipe und speichert erst einmal ab. Dies Kneipenspiel wiederholt man solange, bis man ca. 20.000 (oder besser noch 30.000) Taler sein eigen nennt (viel Vergnügen!).
Man erwirbt nun einige Wagen und Pferde. Das restliche Geld gibt man für Felle aus, die so um die 400-500 Taler kosten sollten. Die Felle transportiert man so schnell wie möglich in eine östliche Stadt (z.B. Incline Village). Da man anfangs noch keine Aufklärer hat, ist es empfehlenswert, nahe an Flüssen oder am Meer entlangzugehen, weil hier so gut wie keine Karawanen sind. In der Stadt angekommen, werkauft man seine Felle für runde 550-650 Taler. Hat man seinen Kredit bis jetzt noch nicht zurückgezahlt, sollte man dies schleunigst tun, da einem sonst die Händler den Zutritt verwehren. Den kleinen Fellhandel setzt man solange fort, bis man sich ein Schiff leisten kann. Mit dem restlichen Geld bezahlt man den Wehrsold für die Matrosen und kauft sich Maschinen.
Die Maschinen bringt man nach Snake City (auf Money Island), wo man sie für 9.000-10.000 Taler verkaufen kann. Mit dem verdienten Geld kauft man Felle ein, die man in Snake City günstig erstehen kann (200-300 Taler). Die Felle bringt man nun wieder in eine östlich gelegene Stadt (z.B. Little Harbour).
Diesen Handel (Maschinen/Felle) setzt man fort, bis man 2.000.000 Taler eingeheimst hat. Jetzt hat man genug Geld, um sich eine Armee leisten zu können. Der Eroberung von Städten und der Inbesitznahme der Ringe dürfte nun nichts weiter im Wege stehen.
Eine Anmerkung noch: Da immer wieder eine neue Spielwelt erstellt wird, ist es möglich, daß die Inseln (bisher entdeckt: Money Island und Shit Island) auf der Karte anders gesetzt werden.

Future Man, Hawk & Ice

Hier die Legende zur Karte:

(1) Porttown
(2) Maia Village
(3) Oak-Tree Village
(4) Brown Mountain City
(5) Hot Desert
(6) Gloria Springs
(7) Daredevil Don Town
(8) Lonely Village
(9) City of the two Rivers
(10) Incline Village
(11) Greatplains
(12) Little Harbour
(13) Mallou Town
(14) Palm Village
(15) Sioux City
(16) Inner City
(17) Joshua Town
(18) Indians Garden
(19) Soyola
(20) Rock of the Falcons
(21) Klamath Falls
(22) Volcano Town
(23) Porto di Cianti
(24) Big Cave
(25) Dynamite Rock
(26) Dead Man's Rock
(27) Castle of Glory
(28) Mc Deep's Castle
(29) Hawkcrest
(30) Grooby's Castle
(31) Small Castle
(32) Tower of Pain
(33) Seacastle
(34) Forgotten Tower
(35) Y-Castle
(36) Naneeless
(37) Big Tower
(38) Mountain Fortress
(39) Fort Worth
(40) Newcastle

Städte sind als rote Kreise, Burgen als rote Quadrate eingezeichnet





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Verschiedene Fragen von Marcus Östmann: **WASTELAND**: Wo ist der *Blackstar Key*? Wie kommt man bei **ULTIMA V** im achten Level des Dungeons *Doom* durch den Raum, durch den das kleine Flüßlein mit dem Wasserfall fließt?

Und wieder eine dieser Fragen zu **BARD'S TALE I**. Wo man das Energie-Emporium findet, möchte Tibor Rather gerne wissen. (Ist es denn wirklich so schwer, sich die Stadt mal genau anzusehen? Also, man geht von der Gilde aus links, bis man zum *Review Board* kommt. An ihm geht man vorbei und biegt bei der nächsten Gelegenheit rechts ab. Wenn man hier weitergeht, kommt man zum Platz mit den Tempeln. Hier sieht man sich erst gar nicht um, sondern geht schnurstracks geradeaus, bis man wieder nach rechts abbiegen kann, was man auch tut. Man geht biszur nächsten Ecke und dreht sich nach links, geht wieder bis in die nächste Ecke, dreht sich um (entgegengesetzte Richtung), geht eine Schritt nach vorn, dreht sich nach links und betritt das Haus – voilà, Roscoe begrüßt Euch!)

Hier kommt **FUTURE WARS**. Das Wort geht an Herbert Gutauer: Im Kloster, wo man dem Abt (oder was er halt ist) den vergifteten Wein gibt, soll man in einem Raum die Fernsteuerung und die Magnetkarte finden. Die Fernsteuerung ist da, aber wo ist die Magnetkarte? (Mit der Fernsteuerung, so Bernd und Manfred, kann man eine Schrank öffnen. In ihm findet man die Karte.)

Bernhard Schand aus Altenmarkt möchte wissen, wo bei **GOLVELLIUS** (auf dem MSX) das zweite Obermonster versteckt ist. Gibt's auch noch ein paar Passworte?

Jetzt zwei Rollenspiel-Probleme: **ULTIMA II**: Wo findet man den Ring? **ULTIMA III**: Wo sind die Schlitze (*slots*), in die man die Karten (*cards*) stecken soll? Unser P.H.

Drei Dinge von Matthias Meier: Wie kommt man bei **BAAL** an der Hyäne und dem Einbeinigen vorbei? Gibt's einen Cheat zu **OXXONIAN** und zu **VINDICATORS**?

Und dann liefen plötzlich alle: Ein paar Fragen zu **DEMON'S WINTER** von Hans Unterberg: Wie kann man es vermeiden, im Dungeon unter Gamurs Tempel ständig von den Wänden erdrückt zu werden? In Qoorik soll's irgendwo 'ne *Amber Vault* geben, die was mit *Flaming Runes* zu tun hat. Wenn ja, wo? Wie kann man den *Magic Circle* in Qoorik nutzen?

Auf einem Zettel mit dem Namen Markus (auf der Rückseite) stand eine Frage: Wie läuft bei **LARRY II** die Geschichte auf der Vulkanspitze? Wo muß man sich hinstellen, um den „Molotov Cocktail" werfen zu können? (Auf der Vulkanspitze raucht's an zwei Stellen: links hinter dem Fahrstuhl und rechts (ein wenig). Man stellt sich, von links kommend, ganz dicht an den rechten Rauch heran. Hier stopft man die Brechtüte in die Flasche, zündet die Tüte an und wirft sie in die Erdspalte. Das muß natürlich alles in einem gewissen zeitlichen Rahmen ablaufen, aber es klappt problemlos, und das ist etwas, was ich sicher weiß, weil ich's nämlich selbst durchgespielt habe (protz...).)

Und nochmal der **LURKIN' HORROR**: Wie kann man den Computer im Labor benutzen? Wie kommt man an den *urchins* im *steam tunnel*, bzw. in der *chamber* vorbei? Was muß man am Altar machen?

Und der Rainer Köllmann: Wo findet man bei **ULTIMA V** das *Stonegate*?

Und hier noch ein riesiges Problem bei **Y's** auf dem Sega: Olliver Wacker befindet sich im „Turm der Verdammten" (*Tower of Doomed*) und kommt an einer Stelle nicht weiter. Alle sechs Schlüssel sind vorhanden, fünf Bücher, das Monokel, der Kristall, der Rod (???), der Apfel – alles da! Nun kommt das Problem: Die Monster mit den vier ringförmig kreisenden Steinen werden entsorgt, nach dem Kampf wird die grüne Tür geöffnet, die drei Treppen werden genommen. Wenn man nun die nächste Tür berührt, erscheint ein Window, in dem (in etwa) *Dein Körper ist von Schmerz erfüllt, die Tür ist versiegelt von bösen Mächten* steht. Wie kommt man hier hinein? Wozu ist gleich der Hammer? (Der Hammer ist, glaub' ich, als Waldflächenverminderungsgerät zu gebrauchen.)

Und hier die grandiose Frage unseres treuen Lesers Peter Parker: Wie kommt man bei dem Adventure **WOLFMAN** aus dem ersten Bild?

SPACE QUEST II: Wenn man *The rain in Spain falls mainly in the plain* eingibt, passiert nichts. Quark! Wie kommt man, wenn man über der Schlucht am Baumstamm hängt, weiter? Wo findet man bei **FUTURE WARS** die Flagge für die Wandkarte? (Die Flagge ist im Klo, bei SPACE QUEST II...hmm. In unserer Special Nr. 4 steht „...und beim Sumpf nach rechts. Dort auf den morschen Baum steigen und nach rechts gehen, bis man hängt und diese schrecklichen Alpträume kriegt!". Wir sehen das Problem ehrlich gesagt nicht ganz.)

Probleme gibt's genug: **DUNGEON MASTER**: Ich glaube, wir hatten's schonmal, aber was soll's... Wie kämpft man am besten gegen die lila Würmer?

Und mal wieder Fragen zum wunderbaren **HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY**: Wie kommt man an den verflixten Tee? Wie bekommt man die neugierige Tür in der *Heart of Gold* auf? Was kann man im *Access Space* machen? Kamen alle von Ulrich G. (Für den Tee muß man alle Arten von *fluffs* haben. Das sind also *pocket fluff, jacket fluff, satchel fluff* und *seat cushion fluff. Allesamt steckt man sie in den Blumentopf. Wenn das erste Pflänzchen sprießt, geht man mit dem Topf in die Sauna und ißt die Frucht. Soviel hierzu, der Tür zeigt man den tea* und den *no tea*. Viel Spaß auch bei den weiteren Rätseln!)

Andreas M. aus Ö. sucht eine Lösung zu **WIZARDS & WARRIORS** auf dem NES.

Und hier noch ein CPC-Besitzer (Tobias aus Riedlingen). Er kommt bei **INDY 3 – Action** nicht weiter, weil er es nämlich nicht schafft, den ersten Level zu beenden. Er scheitert bei den Giraffen auf dem Zirkuswagendach. Gibt's einen Cheat? Nein?

Ein echt großes Problem hat Jürgen Fehrenbach mit **LARRY II**. Er hat zwar die Million gewonnen, weiß aber keinen Laden, der sie kleinmachen kann. (Geh' mal ins *Molto Lira* und kauf' Die 'ne Badehose!)

Ist die fünfte Mission von **ELITE** wirklich so einfach, wie einem das vorkommt?

Und hier kommt die **BLOODWYCH DATA DISK I**: Wie beendet man den zehnten Level? Wie schafft man die Stelle mit den sieben Knöpfen? Wie bekommt man die Bronze-Tür auf?

Und nun eine nagende Frage zu **NO**, dem fiesen, fiesen Adventure: Wer weiß, wie man über die Brücke kommt, und wie man den *Red Dragon* tötet?

Und nochmal Streß bei **HELLOWOON**! Michael Bartossek befindet sich im Schloßturm, bekommt die Tür allerdings nicht auf. Außerdem sind die Zentauren tot, und er sieht etwas Schimmerndes, das er allerdings nicht aufheben kann. Und die Tür der Vorratskammer der Hexe, die will auch nicht so recht. Was nun?

Eine Frage zu **MYTH** haben wir von Bastian Zapf: Wie kommt man im zweiten Abschnitt des ersten Levels an der Nymphe vorbei, ohne sie zu töten?

... und ein paar Antworten

Und jetzt **FISH** in der 3/90: Zum Bewegen der Drecks gebe man *search the rubbish* ein.

W. Fröde

In der 2/90 hatten wir ein paar Dinge zu **MERCENARY** und **MERCENARY – THE SECOND CITY**. Hier kommen alle Antworten gebündelt: MERCENARY: Der *Antigrav* befindet sich in einem dunklen Teil des Complex bei 09-05 nahe dem Raum mit den vielen Transportern und dem Metalldetektor. Der fünfekkige Schlüssel ist hier notwendig. Der *Pass* befindet sich gemeinerweise im Hangar bei 03-15. Dorthin gelangt man nur mit allen Schlüsseln, dem *Photon Emitter* und durch unzählige Zufallstransportersprünge.
SECOND CITY: Der *Antigrav* ist im Complex 03-04. In dem dunklen Gang gibt es sechs verschiedene Türen. Die Tür mit dem umgekehrten Trapezschlüssel führt einem zum *Antigrav*. Den Schlüssel zu finden ist allerdings nicht leicht (...?). Den *Pass* bekommt man, wenn alle (!) Mechanoiden-Gebäude zerstört sind. Kleiner Tip am Rande: Man kann mit dem „Tisch" fliegen.

Hans-Jürgen Brandt

LEATHER GODESSES OF PHOBOS, hier ist, kurz und bündig, eine Lösung:
Man nimmt erst einmal alles und befreit Trent/Tiffany aus der gegenüberliegenden Zelle. Von nun an folgt T/T dem Spieler. Im Klo steigt man auf T/T's Schultern, nimmt den Korb, macht die Taschenlampe an und verschwindet durch den *black circle*.
Venus: Das Wortspiel ist eine Hilfe, um hinter der Venus-Fliegenfalle vorbeizukommen. Der Verkäufer bekommt die Lampe, beim Wissenschaftler legt man die Schokolade in den Käfig. Als Affe gibt man entweder *find male* oder *find female* ein, je nachdem. Man ißt die Schokolade und befreit sich aus dem Käfig. Man bindet sich los und betätigt den Schalter. Das Labor verläßt man nun durch den *black circle*, drückt beim *visicom booth* den Geldrückgabeknopf und nimmt sich die Takken. Die Creme (hinter der Fliegenfalle) wandelt man mit der Maschine um. Den *black circle* im *spawning ground* benutzt man.
Main Hatch: Während des Kampfes den Feind töten (mehrmals) und das Schwert zurückgeben. Monster sollte man entsorgen, Fallerie Fallers ist das Opfer des Monsters, man sollte ihr folgen. Im Korridor braucht man das Pferd. Hier findet man auch den nächsten *black circle*.
Mars: Der Maus muß man das Bild der Katze zeigen. Man kann sie nun nehmen. Den 45-Grad-Winkel cremt man ein. Das *sommic* (? sehr unleserlich) benötigt man für die Nachricht in den *dunes*. In der *barge* drückt man den violetten Knopf. Beim Dock verläßt man die *barge* und drückt den orangenen Knopf. Die Antwort auf das Rätsel ist *riddle*. Im Harem benutzt man die Codenummer. Überlebenshilfen findet man im Comic, die Pinguine wollen Geld, das Baby wickelt man, legt es in den Korb, legt es vor dem Waisenhaus ab und betritt es kurz (das Waisenhaus).
Der Frosch will nur Küsse von manikürten Menschen (Augen zumachen). Weißer Kreis + schwarze Farbe = ?
Cleveland: *tie sheet to sheet*, *move SOO* (total unleserlich, vielleicht auch *500*, wer weiß...). Danach turnt man auf (!) dem Gefängnis herum.
Mars: Man holt die Münze, kauft (??) den Ausgang, untersucht den Staub und macht irgendwie unter Zuhilfenahme einer Tube einen Kreis.
Boudoir (?): An den Gottheiten herumfummeln, T/T's Anweisungen befolgen. Na, wenn das mal klappt...

Ralph

Ein paar der Antworten zu den Fragen von Karin aus 04421 kommen hiermit. Los geht's: Schnell zu **SPIDERMAN**, die Geschichte mit der *bottle of formula*: Falls es ums Netz geht: In Jonah's Penthouse (oberste Etage, klar, nach *push elevator* zu betreten) das Bild zerreißen und mit der *partial web formula* sowie den *exotic chemicals* ins Labor gehen. Hier gibt man *mix* ein (man sollte aber keine anderen Chemikalien bei sich tragen!).
Und nun die **FANTASTIC FOUR**: Es gibt keine Möglichkeit, das Ding aus dem Teer zu befreien. Der Weg in die Freiheit führt vielmehr durch den Teer. Wenn das Ding bis zum Hals im Teer steckt, hält man den Atem an (*hold breath*) und wartet, bis man auf dem Grund der Grube angekommen ist. Man gibt *feel* und *hit machinery* ein. Jetzt muß man sich den Weg zur Flammenwand suchen und dort warten.
Als Fackel geht man in die Höhle mit dem Felsen und wartet, bis man 100% seiner Stärke hat. Man geht den Fels mit Novahitze an, woraufhin ein Stück von ihm abspringt. Dieses Stück steckt man unter den Felsbrocken (*put chip under boulder*).
Wiederum als Ding zündet man die Kerze an, die man sich hoffentlich vorher von der Fackel hat geben lassen, nachdem diese sie sich aus der Hütte geholt hat. Man geht zum Schacht und findet dort das kleine Felsstück, welches man sogleich mit voller Wucht in den Schacht schleudert (*forcefully throw chip into shaft*), woraufhin der Felsen auf dem Schacht pulverisiert wird.
Nun wieder als Fackel warten, bis man 100% seiner Stärke erreicht hat, dann *enter shaft*, einmal *wait* und *flame on nova* und *fly down*. Man gelangt ans untere Ende des Schachtes. Als nächstes sollte man als Fackel die Flammenwand und den Tunnel durchqueren. Wenn *hisses* zu hören sind, gibt man *flame off* und setzt seinen Weg im Dunklen fort. Ist man am Ende des Tunnel angekommen, gibt man *feel ceiling* ein, und danach *enter hole*. Hier kann man die Flammen zur besseren Orientierung wieder anstellen. Man legt den Hebel um und reduziert so den Luftstrom im Schacht. Nun wiederum die Flamme aus und den Weg zurück.
Jetzt hat man die Möglichkeit, als Fackel mit dem Ding den Schacht emporzufliegen, muß aber vor jedem Flug durch den Schacht warten, bis man volle Energie hat. Dazu ein Trick: Wenn man an der Flammenwand *absorb fire* eingibt, kann man den Vorgang des „Aufladens" erheblich beschleunigen.

Matthias aus 0531

Hier ist nicht Christopher Müller, sondern die Antwort auf seine Frage (1/90):
Möglichst mit den Windstürmern sofort in das Gefilde der Donnernden Erde, Tiere opfern lassen, mit den grauen Gestalten reden, ihnen nach Ir-Weig folgen und noch nicht in die Grotte gehen.
In Ir-Weig muß man durch das große Tor gehen, den durch den Karren versperrten Aufgang anklicken („Ein Karren versperrt den Weg"). Nun nach rechts und mit dem Händler sprechen: „Soll ich ihn woanders hinstellen?". Nach links, und der Karren ist weg: Aufgang (zweimal) (?). Shan-Tung erscheint: „Wollt hr in meinen Palast eintreten, um zu erhandeln?".
Im Prunksaal von Shan-Tung's Palast muß Bragon erst einmal mit Bulrog, dann mit Pelissa reden. Von den zwei möglichen Antworten „Pelissa vertraut ihm" anwählen. Danach redet man mit Shan-Tung:
1. „Sie sind einverstanden" (Trennung von Pelissa)
2. „Wollt Ihr der neue Hüter des Horns werden?"
3. „Ihr rastet ein wenig, bevor Ihr die Aufgabe angeht."
Man gelangt in den Raum, wo der Schrein mit Ramors Horn vor Shan-Tung auf dem Altar steht. Den Schrein anklicken und nichts wie weg (rechts, rechts, links, links)!
Man befindet sich wieder vor dem Stadttor (mit Pelissa und dem Unbekannten). „Nehmen wir ihn mit. Jeder Verbündete ist willkommen." Nun klickt man links. Anschließend führt man die Party in die Grotte der Mündung (?) des Flußes Dol (hier liegen zwei Pilze und ein Ei herum – wozu, das weiß keiner so genau.).

Wenn der Troll Toll von Dol (Baustelle ??) erscheint:
1. Mit ihm reden.
2. Von den drei möglichen Antworten die erste oder die zweite wählen.
3. Da diese Antwort verkehrt ist, wird man aus dem Gefilde herausgespült.
So, das ist zumindest die einzige Möglichkeit, die hier gefunden worden ist.

Ein Unbekannter



Für **ARCHIPELAGOS** auf dem PC braucht man zuerst mal einen Diskettenmonitor (PCTools wurde hier benutzt). Mit ihm ändert man das File *G.BIN* ab dem Sektor 80 bei Position 0000. Der Ausdruck der ganzen Geschichte sollte endgültig Licht in das jetzt noch verbliebene Dunkel bringen. So muß es nachher aussehen, damit man alle 9999 Levels spielen kann. *Jochen Tews*

```
PC Tools Deluxe R4.22                                          Vol Label=JOCHEN TEWS
-----------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=C:\GAMES\DENK\ARCHI\*.*
File=G.BIN          Relative sector 0000080, Clust 02128, Disk Abs Sec 0008619

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0000(0000)  0F 27 57 45 52 53 4F 46 54 20 20 28 00 00 00 00     'WERSOFT  (
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 A8 6A 62 13 00 00 00 00 00 00           jb
 0032(0020)  41 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     A        BIN
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 65 A1 C9 00 02 00 9A 03 00 00            e =
 0064(0040)  42 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     B        BIN
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 90 A1 C9 00 03 00 8C 00 00 00              =
 0096(0060)  43 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     C        BIN
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 83 A1 C9 00 04 00 8C 00 00 00              =
 0128(0080)  44 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     D        BIN
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 A0 A1 C9 00 05 00 A4 05 00 00              =
 0160(00A0)  45 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     E        BIN
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 82 00 21 00 07 00 42 7D 00 00              !   B}
 0192(00C0)  46 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     F        BIN
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 74 04 74 0B 27 00 00 CB 00 00            t t '   =
 0224(00E0)  47 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00     G        BIN
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 42 81 23 00 59 00 02 A0 00 00            B # Y

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

IRON LORD-Tips:

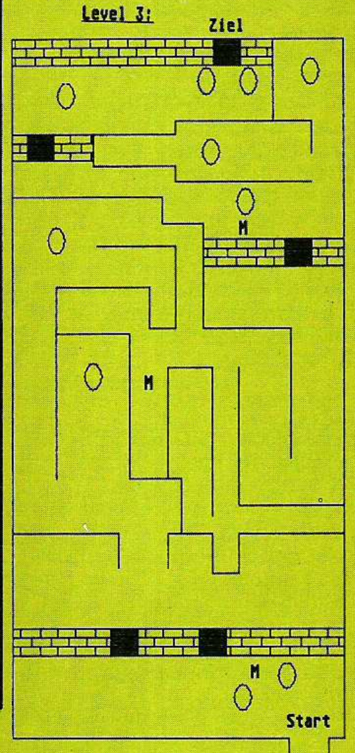
Hier ist mal wieder ein hoffnungsvolles Produkt meiner grenzenlosen Langeweile. Zuerst geht man nach Chatenay-Malabry und nimmt dort am Bogenschieß-Wettbewerb teil. Für jeden Schuß ins Schwarze bekommt man 100 Goldstücke. Man sollte am Anfang ruhig mal öfters ins Schwarze schießen, dann auf Stop gehen und wieder in der ersten Runde beginnen. So bekommt man in kurzer Zeit ein hübsches Sümmchen zusammen. Dann gewinnt man das Bogenschießen (nur Mut, es ist garnicht so schwer) und bekommt als Belohnung einen Pokal. Anschließend reiten wir nach Korando, wo wir von dem Händler den Auftrag bekommen, eine gestohlene Perlenkette wiederzubeschaffen. Nun begeben wir uns nach Torantek, wo man in einer Taverne an einem Armdrück-Wettkampf teilnehmen sollte. Auch diese Probe sollte man ohne besondere Probleme meistern können. Nun kann man sich mit der dort befindlichen Bedienung unterhalten und erhält ein Medallion. Mit diesem geht man nun zu dem westlich versteckten Söldner und gibt es ihm. Er vertraut einem nun und verspricht gegen ein wertvolles Geschenk seine Mithilfe. Nachdem wir ihm noch die Perlenkette abgekauft haben, verlassen wir die Stadt wieder und reiten zur Abtei der Tempelritter. Man sucht zunächst den Mönch auf und nimmt seinen Auftrag an. Dann reitet man zur Mühle und kauft dem Müller ein Amulett ab, welches einem im Kampf gegen die unzähligen Geheimboten wertvolle Dienste leistet. Sollte man unterwegs von einem solchen angegriffen werden, geht man am besten folgendermaßen vor: Parieren, Attacke rechts, Attacke links, Parieren, Attacke links unten, Attacke rechts oben. Dies wiederholt man, bis er besiegt ist. Gelegentliches Abspeichern und Heilen nach einem Kampf sollte auch in Erwägung gezogen werden. Nun wieder nach Korando und dem Händler die Perlenkette geben. Er sichert einem nun die Hilfe seiner Männer zu und verkauft uns eine goldene Rüstung, die wir dem Söldner in Torantek aushändigen. Nachdem wir uns auf diese Weise auch seiner Mithilfe versichert haben, suchen wir den Kräuterhändler in Chatenay-Malabry auf, der uns im Austausch gegen den Pokal einen Heiltrank für den Mönch mixt und uns Unterstützung im Kampf zusagt. Nachdem wir nun den Trank in die Abtei gebracht haben, sprechen wir mit dem dort befindlichen Anführer der Tempelritter. Wir erzählen ihm von unserem überragenden Sieg beim Armdrücken und bringen auch ihn dadurch auf unsere Seite.
Jetzt haben wir den Ruf eines erfahrenen Kämpfers und können den Wirt in Korando davon überzeugen, seine Schulden beim Müller zu bezahlen, was uns zwei weitere Hundertschaften Kämpfer einbringt. Nun reitet man wieder zurück zum Heimatschloß, speichert ab und stellt sich seinem dunklen Oheim zum letzten Gefecht ... – The End! – Ha!
Peter Parker

Daß man bei **R-TYPE** auf dem Amiga in der Highscoreliste *SUMITA* eingeben sollte, wißt ihr sicher schon, oder?

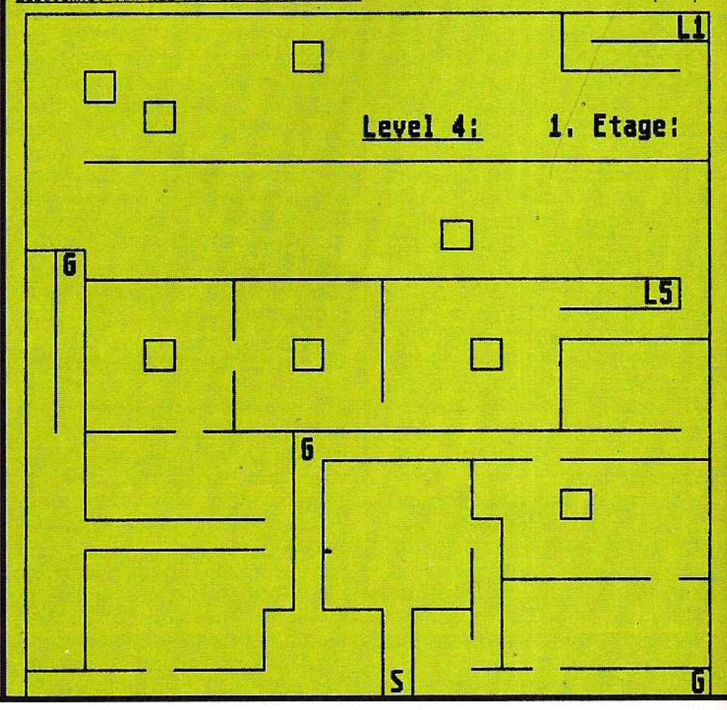
Und ein Code für **TURN IT**: *MANDEL.*

Bei **TURBO OUT RUN** auf dem ST kann man während des Spiels *WEARAPEEPEL* eingeben und folgende Tasten nutzen: *T* (mehr Zeit), *Esc* (ab in den Titelscreen), *Enter* (Pause), *F* (laßt Euch überraschen!), *N* (nächste Strecke) und *D* (Start in New York). *ohne Namen*

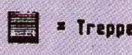
So, hier noch ein paar Karten zu **BEVERLY HILLS COP**. Dazu eine Anmerkung: Es ist nicht möglich, den Lift *L5* sofort zu benutzen. Man kann ihn aber von der fünften Etage aus nehmen. Also muß man durch alle Etagen wetzen und alle Geiseln befreien. Oben angekommen entsorgt man Mr. Big und geht an die letzte Augabe, nämlich an die, in drei Minuten wieder zum Ausgangspunkt zu gelangen.
Hier noch schnell die Legende zu den weiteren Karten: *G* = Geisel, *L* = Lift, *S* = Start und *X* = Mr. Big.



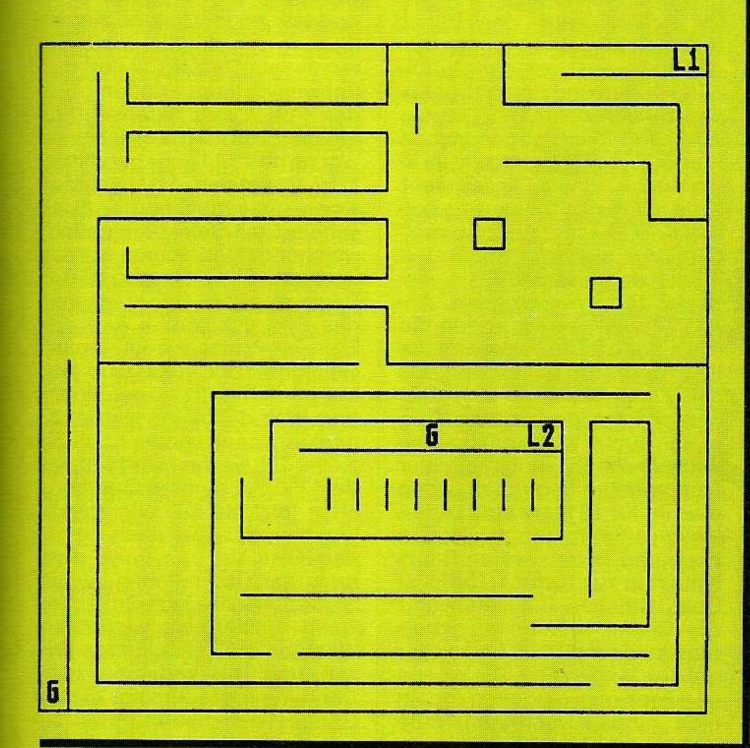
Berverly Hills Cop
gezeichnet von Mad Max dem Vollstrecker



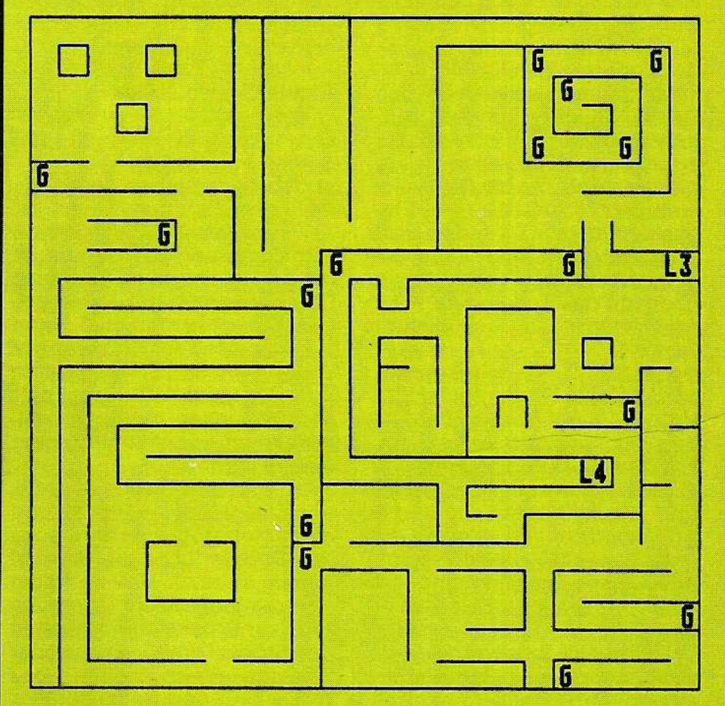
LEGENDE:

 = Treppe
 = Mauer
| = Sträucher
0 = Baum
M = Munition

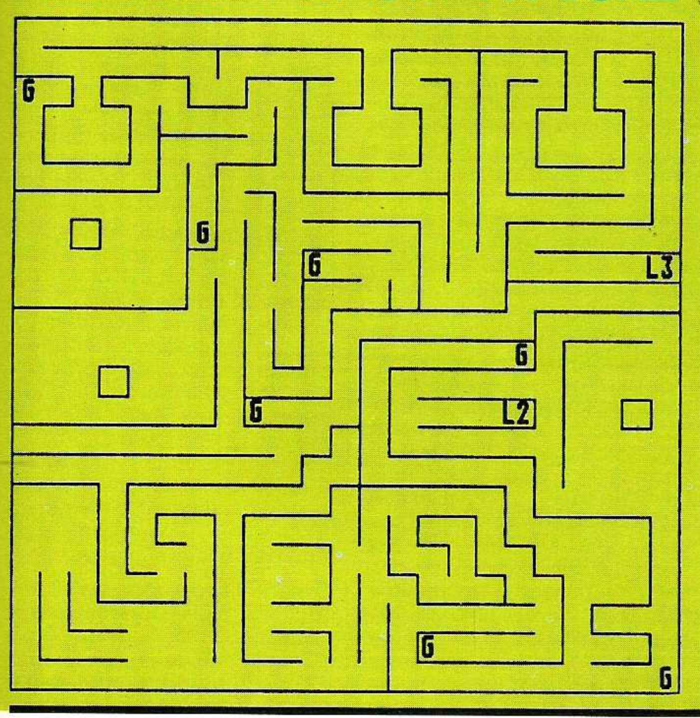
2. ETAGE



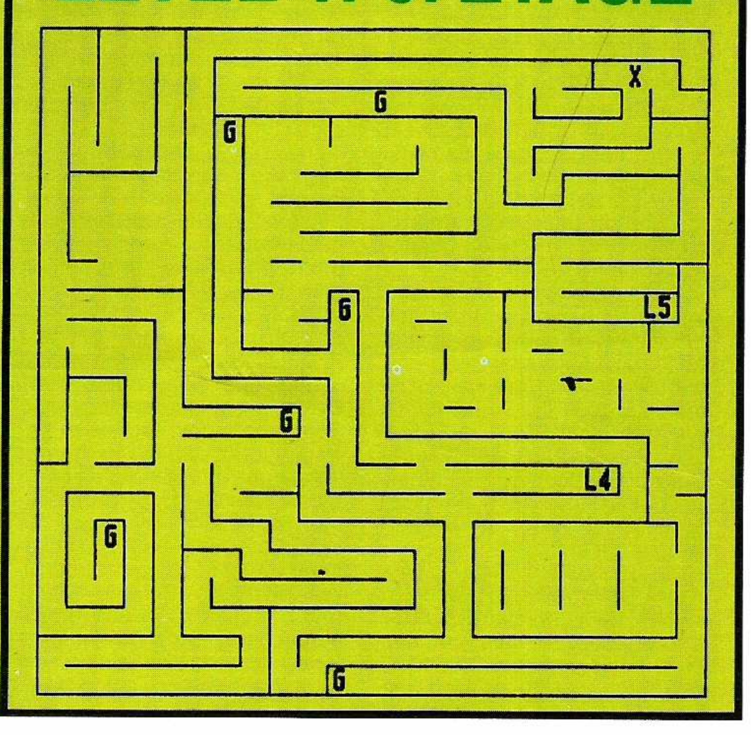
4. ETAGE



LEVEL 4: 3. ETAGE



LEVEL 4: 5. ETAGE



INDIANA JONES – 3 –

So, wegen der losigen Indy-Lösung in Ausgabe 2/90 haben wir uns nochmal umgesehen. Ausgesucht haben wir eine 99 %ige Geschichte, die Euch aber gut helfen müßte.

Hier ist also der neue Lösungsweg zu **INDIANA JONES 3 – ADVENTURE**. Mit Fragmenten der anderen, bereits veröffentlichten Dinge, sollte man das Game nun lösen können:
Indy steht im Anzug vor Dir. Da er boxen soll, muß er zurück in die Umkleide, wo er sich automatisch umzieht. Wenn er herauskommt, geht er in den Boxring, und der Kampf kann beginnen. Wichtig: sehr lange üben, da das Training für Kraft und Ausdauer gespeichert wird.
Danach geht er in sein Büro, wo er von vielen Studenten erwartet wird. Die muß Indy durch Reden dazu bringen, daß sie einzeln in sein Büro kommen.
Im Büro schaut er seine Post an und nimmt Werbesendungen, Briefe und Papiere an sich. Darunter liegt ein Paket seines Vaters, welches er öffnet und mitnimmt. Anschließend verläßt er den Raum durch das Fenster.
Draußen wird Indy von zwei Revolvermännern empfangen, die ihn zu Mr. Donovan bringen (automatisch).
Weiter geht die Reise zu Henrys Haus. Am schiefstehenden, aus zwei Hälften bestehenden Buchregal ziehen und das Klebeband von der Rückseite mitnehmen. Ebenfalls das Bild mit dem Pokal darauf abgreifen. Zurück in Indys Büro, Klebeband in ein dort stehendes Glas tauchen, wo ein kleiner Schlüssel zum Vorschein kommt. Mit dem reist man wieder zu Henrys Haus und öffnet die Truhe neben der Eingangstür, um ein altes Buch daraus mitnehmen zu können. Weiter nach Venedig.
In Venedig geht Dr. Schneider mit Indy in eine zur Bibliothek umgebaute Kirche. Zurückgehen zum Ankunftspunkt und noch weiter nach links bis zu einem Pärchen mit Weinflasche, die er Ihnen abjagen muß. Flasche im Brunnen mit Wasser füllen, weiter zur Bibliothek. Dort die Regale nach einer Gebrauchsanleitung zum Fliegen von Doppeldeckern und einer Biographie über Hitler absuchen. Unter einigen Fenstern stehen Metallpfosten mit roter Kordel daran. Beides muß mitgenommen werden. Das Gral-Tagebuch befragen, und die Fenster von jedem Raum mit dem Bild im Tagebuch vergleichen. Hat man das Fenster gefunden, welches genauso aussieht wie im Buch, wieder Gral-Tagebuch lesen, um rauszukriegen, welche Platte man lösen muß (Plaketten an den Säulen befragen).
In den Katakomben angekommen, geht man durch irgendeinen Tunnel (viele Wege führen zum Ziel) und sucht den Raum mit den Skeletten an der Wand. Dort ist auch ein Haken, der mitgenommen werden muß. Dann zum Raum mit der Fackel an der Wand, den Schlamm mit dem Wasser aus der Weinflasche lösen, versuchen, die Fackel mitzunehmen, und unter Indy geht eine Fallgrube auf.
Jetzt wird ein Raum gesucht, der eine natürliche Brücke und einen Holzstöpsel in der Decke hat. Drüber (über die Brücke) gehen, in einen kleinen Raum und die Wandtafeln lesen. Zurück zur Brücke, den Haken in den Stöpsel drehen und mit der Peitsche daran ziehen. Das Wasser aus dem Raum darüber fließt ab. Weiter zu einem Raum mit einer Leiter. Die Leiter klettert man hoch, und ab in den rechten Gang. Dann wird der Raum durchquert, wo vorher das Wasser stand. Links rum zu einem Raum mit einer Maschine drin. Die rote Kordel als Ersatzkeilriemen befestigen und die Maschine einmal betätigen. Der nächste Raum hat nun drei große Götzenbilder in der Wand. Das Gral-Tagebuch befragen und die Bilder genauso drehen, wie sie im Buch zu sehen sind. Rechts daneben geht eine Holztür auf, und Indy geht die Treppen runter. Jetzt kommt man in einen Raum mit heruntergelassener Zugbrücke, welche überquert wird (ist die Brücke oben, zurück zur Maschine und einmal betätigen). Das nächste Hindernis ist eine „Totenkopforgel". Tagebuch befragen und die Noten darauf spielen, so daß die Holztür offen bleibt. Geschafft: die Sargkammer. Den Deckel öffnen und in die „Kiste" schauen. Anschließend weiter nach rechts, das alte, verrostete Schloß öffnen, und der Held ist in der Kanalisation. Hoch zum Gullydeckel, jenen öffnen, und nichts wie raus. Weiter nach Schloß Brunwald.
Im Schloß wird der Butler „freundlich" gebeten, Indy hineinzulassen. Durch den Durchgang gehen und den betrunkenen Soldaten suchen. Diesem wird der Krug abgenommen (durch Reden). Damit geht es in die Küche, wo ein Bierfaß steht. Krug füllen, das Bier auf die heißen Kohlen unter dem Schweinebraten gießen. Den Braten mitnehmen und den Krug wieder füllen. Wieder zum Ankunftspunkt zurück und in die Halle gehen. Der ersten Wache links den Krug geben und aus der Kleiderkammer eine Diener-Uniform klauen. Den Krug in der Küche wieder füllen. Die nächste Wache unterhalb der Treppe läßt einen durch, wenn man ihr für 15 Mark eine Lederjacke verkauft. Nun die Treppe hoch und in den ersten Raum links rein zur Truhe 1. Darin ist Geld, welches Indy mitnimmt. Die Diener-Uniform anziehen, raus aus dem Raum und weiter auf den langen Flur. Die Wache dort kann man umgehen, indem man ihre Rundgangsroute nicht kreuzt. Man kann ihr aber auch das Bild aus Henrys Haus geben. Weiter den Gang hoch und links herum in die linke Tür. Dort steht Truhe 2, in der sich eine Uniform befindet. Bei genauem Hinsehen stellt sich aber heraus, daß sie zu klein ist. Es ist aber ein Messingschlüssel darin, mit dem Indy wieder in die Kleiderkammer geht (umziehen nicht vergessen), ein Schloß aufschließt und eine graue Uniform mitnimmt. Wieder hoch bis Truhe 2, die graue Uniform anziehen und zu dem Raum gehen, den man links oben sieht. Darin befindet sich das Alarmsystem des Schlosses. Der Wache dort gibt man die Biographie, und sie haut ab. Nun den Inhalt des Kruges in das Gitter an der Alarmanlage gießen. Die Anlage ist nun außer Gefecht. Raus aus dem Raum und die nächste Treppe nach oben suchen. Die Wache davor verhauen (...?) und in den rechten der bewachten Räume gehen, um ein Erste-Hilfe-Set mitzunehmen. Wenn Indy dieses Set benutzt, hat er neue Kraft zum Boxen, also am besten sofort benutzen (oder noch besser erst dann, wenn es wirklich notwendig ist...). Die Treppe hoch und die Wache dort wegen der Uniform zusammensch...en. In die erste Tür rechts rein. Dem Hund dort den Schweinebraten geben und den Pokal vom Aktenschrank nehmen. Hat man nun der einen Wache das Bild gegeben, findet man in diesem Aktenschrank einen unausgefüllten Passierschein (mit Safekombination), welcher mitgenommen werden muß (das Bild ist in dem letzten Raum auf dem Gang, wo man das Bild der Wache gab. Der Safe ist hinter einem großen Gemälde). Der Pokal wird jetzt in der Küche mit Bier gefüllt (auf dem Weg dahin ans Umziehen denken), dann wieder hoch bis zu der Tür, wo der Hund war. Auf dem Flur im rechten Quergang steht jetzt ein mächtig starker Wächter, der aber nach Genuß des Biers aus dem Pokal nicht mehr ganz so mächtig ist: ein Schlag reicht. Jetzt links den Gang entlang, wo wieder ein Wächter ist. Gleich kurzen Prozeß und ihn verhauen (...?). Dann ins letzte Zimmer dieses Ganges gehen und einen silbernen Schlüssel mitnehmen. Zurück zu dem Punkt, wo der starke Wächter stand, und nun den rechten Gang entlang.

Hinter der letzten Tür steht ein Schrank mit Geld darin (mitnehmen). Indys Dad ist hinter der Tür, über der sich zwei grüne Kabel befinden. Die Tür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen, und die Zwei haben sich gefunden. Wieder raus auf den Flur, wo sie verhaftet werden. Dem Knaben, der sie verhaftet, kann man nun entweder das echte Gral-Tagebuch, oder das alte Buch aus Henrys Wohnung geben. Danach finden die Zwei sich gefesselt an Stühlen wieder. Nach rechts rüber bis zu der Ritterrüstung hoppeln. Einmal kurz gegendrücken, und die Hellebarde fällt zwischen die beiden Stühle (hoffentlich...) und durchtrennt die Fesseln. Henry nun in den Kamin gehen lassen. Indy drückt gegen die rechte Statue neben dem Kamin. Dieser öffnet sich, und beide laufen hinaus.

Draußen findet sich ein Motorrad. Hat man nun noch das Gral-Tagebuch, geht die Fahrt direkt zum Flughafen. Hat man es nicht, geht es nach Berlin. Der Straßenposten auf dem

Weg dahin kann mit 50 Mark bestochen werden, dann läßt er einen durch. In Berlin angekommen, braucht man nicht sehr viel zu machen, nur einmal Hitler das wiederbeschaffte Gral-Tagebuch geben, wo er ein Autogramm reinschreibt. Dann geht es auch zum Flughafen.

Im Flughafengebäude müssen nun Flugkarten beschafft werden (Geld am besten sparen und klauen). Dort steht ein Mann mit einem blauen Mantel. Henry rechts von ihm postieren, Indy links. Während Henry den Mann nun zum Thema Enkel befragt, muß Indy ihm zwei Flugkarten aus der Tasche klauen. Danach durch den Ausgang raus. Zum Weiterreisen kann man jetzt entweder den dort stehenden Doppeldecker benutzen (Betriebsanleitung fand man ja in der Bibliothek, ist aber sehr schwierig), oder man geht sofort zu dem abflugbereiten Zeppelin. Treppe hoch, und drinnen ist man. Beim Flugkartenkontrolleur die Flugkarten vorzeigen (Vorsicht: Ex-Box-weltmeister). Danach geht Henry nach rechts in den Fluggastraum und dort zu dem Klavierspieler. Er wirft Münzen in eine dort stehende Schale und kann sich ein Lied wünschen. Während der Klavierspieler nun spielt, geht in dem Vorraum, wo Indy noch steht, eine Tür auf, und ein Mann kommt heraus, um zu dem Klavier zu gehen und der Musik zu lauschen. Dieser Mann ist der Funker, und der Raum, aus dem er kam, ist der Funkraum. Wenn der Raum leer ist, muß Indy hineingehen, einen Schrank öffnen und einen Schraubenschlüssel rausnehmen, um damit das Funkgerät zu zerstören. Aber Vorsicht: Wenn die Musik zuende ist, kommt der Funker wieder zurück. Rechtzeitig zu Henry umschalten und Geld in die Schale nachwerfen. Wird Indy mal überrascht, dann sucht er die Toilette.
Nach diesem schwierigen Manöver Henry zu Indy gehen lassen. Indy steckt den Schraubenschlüssel in ein Loch in der Wand neben der Tür und dreht ihn. Eine Leiter kommt aus der Decke. Schraubenschlüssel mitnehmen und Leiter hochgehen. Indy ist nun im Innern des Ballons. Vor ihm sind rote und blaue Laufstege, farblich nach Ebenen sortiert. Indy steht auf einer blauen Ebene:

- eine der Treppen hoch zur roten Ebene.
- links Leiter hoch auf blaue Ebene.
- gleich weiter hoch auf rote Ebene.
- diese entlanglaufen bis zur nächsten Leiter und ab nach oben.
- auf dieser blauen Ebene sieht man eine rote Brücke, die überquert werden muß.
- weiter hoch auf die nächste rote Ebene.
- dort erst nach links laufen, dann eine lange Gerade nach rechts (Vorsicht: der Sackgasse ausweichen), dann die Treppe runter.
- von kurzem blauen Weg wieder weiter runter.
- die rote Ebene wieder runter auf den blauen Weg und dort wieder weiter runter.
- vor Indy ist nun ein roter, im Viereck (...?) verlaufender Weg, also die Treppe wieder runter auf blaue Ebene, und ab nach links ins Flugzeug.

Den Soldaten, die einem auf diesen Wegen entgegenkommen, kann man ausweichen, indem man evtl. die im Viereck verlaufenden Wege läuft (die Soldaten kommen hinterher) oder einen anderen, aber längeren Weg wählt. Dieser hier geht am schnellsten (und alles ohne Speichermöglichkeit). Aber damit nicht genug: auch den Flieger kann man erst nach dem Absturz speichern. Die beiden Helden werden nämlich von feindlichen Fliegern angegriffen. Je mehr Abschüsse man erzielt, desto weiter kommt man in Richtung Tempel.
Nach dem Absturz wird ein blaues Auto geklaut und damit losgefahren. Ohne Fliegerabschüsse hat man nun vier Straßenkontrollen über sich ergehen zu lassen. Da man aber mindestens einen Abschuß haben sollte, nur noch drei Kontrollen. Diese überwindet man folgendermaßen:
1. Kontrolle: Wache verhauen (...).
2. Kontrolle: mit ganzem restlichen Geld bestechen.
3. Kontrolle: die Diskussion auf seine Uniform lenken und auf Hauptmann Kleist hinweisen.
Vor dem Tempel nun mal wieder das Gral-Tagebuch befragen und das Schild rechts an dem Stein lesen. Dann in den Tempel gehen. Dort rechts rüber, wo bereits Mr. Donovan wartet. Dieser schießt auf Henry, und Indy geht los, die drei Prüfungen zu bestehen:

1. Prüfung: Indy so weit wie möglich nach rechts gehen lassen, dann ca. 1 cm unterhalb der Füße des dort liegenden Toten anklicken (weißer Punkt auf dunkler Linie).
2. Prüfung: Nur auf Platten treten, deren Buchstaben in den Wörtern „IEHOVA" oder „JEHOVA" enthalten sind. Indy murmelt die jeweilige Schreibweise vor sich hin.
3. Prüfung: Sofort nach Ankunft bei dem Abgrund den rechten Höhleneingang anklicken, nicht erst warten, bis geredet wird, dann ist es zu spät und Indy stürzt ab.

Bei dem Ritter angekommen, muß Indy einen Gral auswählen (einfache, flache Schale aus Bronze), diesen mit heiligem Wasser füllen und probehalber daraus trinken. Ist es der richtige, geht er zu seinem Vater und gibt ihm auch davon. Danach klaut Dr. Schneider den Gral und trägt ihn über das Siegel im Boden. Dieser öffnet sich, Elsa stürzt hinunter und ist tot. Indy in die Öffnung schauen lassen und mit Hilfe der Peitsche den Gral wieder hochholen. Gral dem Ritter zurückgeben und das Game ist geschafft.

Karl der Käfer

KONSOLEN-CHEATS

GHOULS'N GHOSTS (NEVER DIE MODE):

Zuerst muß man 5mal ins Option-Menue gehen, ohne irgendetwas zu verändern; dann macht man folgendes: A-Knopf, A-Knopf, A-Knopf, A-Knopf, oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B-Knopf+ Start-Knopf drücken.
Jetzt ist die Sprite-Abfrage ausgeschaltet!
Wichtig: Alles muß im Titelbild geschehen. Das fünfte Option-Menue muß unmittelbar nachdem die Musik aus ist, verlassen werden. Sonst funktioniert's nicht!

GHOULS'N GHOSTS (LEVEL-DIREKT-ANWAHL):

Das gleiche wieder wie oben beschrieben: also 5mal ins Option-Menue gehen, dann folgende Kombinationen machen: 16mal A-Knopf drücken, dann nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts und jetzt eine von den folgenden Kombinationen machen, um in den gewünschten Level zu gelangen:
Mitte Level 1: A-Knopf+Start; Level 2: Oben+Start; Mitte Level 2: Oben+A-Knopf+Start; Level 3: Unten+Start; Mitte Level 3: Unten+A-Knopf+Start; Level 4: Links+Start; Mitte Level 4: Links+A-Knopf+Start; Level 5: Rechts+Start; Mitte Level 5: Rechts+A-Knopf+ Start; letzter Entgegner: diagonal in die rechte untere Ecke+ Start.

NORTH KEN (KEN NORTH) (CONTINUE-MODE):

Nach 'Game Over' im Titelbild A+B+C gedrückt halten und Start-Knopf drücken. Jetzt habt Ihr sogar noch die Möglichkeit, die Levels anzuwählen.
Wichtig: Dieser Cheat funktioniert erst ab Level 2!

SUPER HANG ON (SECRET-MENUE):

Einfach im Titelbild Knopf A gedrückt halten, dann Start-Knopf drücken. Jetzt erscheint ein Menue, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. Des weiteren ein besonderer Leckerbissen für RPG-Action-Fans, hier kann man auch wählen zwischen japanischer und englischer Textausgabe in dem Original-Spiel-Mode. Feine Sache, nicht??

SUPER HANG ON (SUPER-PASSWORT):

Ja, mit diesem Passwort stehen einem unbegrenzte Geldmengen zur Verfügung! Da heißt es: „Einkaufen nach Herzenslust"!
51B04000A05000
70J0CG976ACMGI

CURSE (OPTION-MENUE):

Im Titelbild Knopf A gedrückt halten und den Start-Knopf drücken.

BLOODY WOLF (LEVEL-ANWAHL):

Man drücke II, I, I, II, I, II, II, I dann für Level 1: oben + Run; Level 2: diagonal rechts-oben + Run; Level 3: rechts + Run; Level 4: diagonal rechts unten + Run; Level 5: unten + Run; Level 6: diagonal links unten + Run; Level 7: links + Run; Level 8: diagonal links oben + Run. Ihr könnt diesen Trick mit dem „Fly Mode" & „Unendlich viele Continues" verbinden!

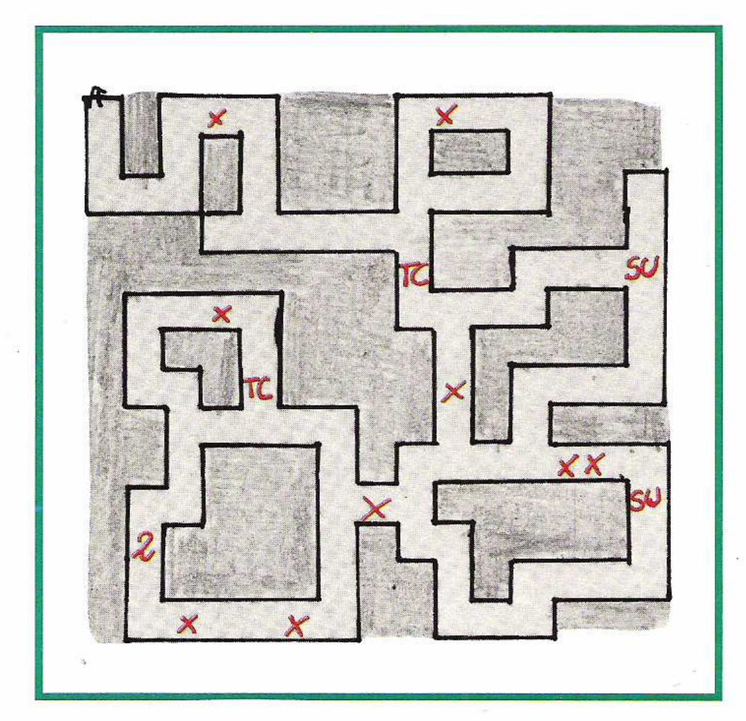
ALTERED BEAST „HU-CARD-TWO ON ONE":

Ja, der Trick bei „Wonder Boy III" wie oben beschrieben funktioniert auch hier!

LEGEND OF BLACKSILVER

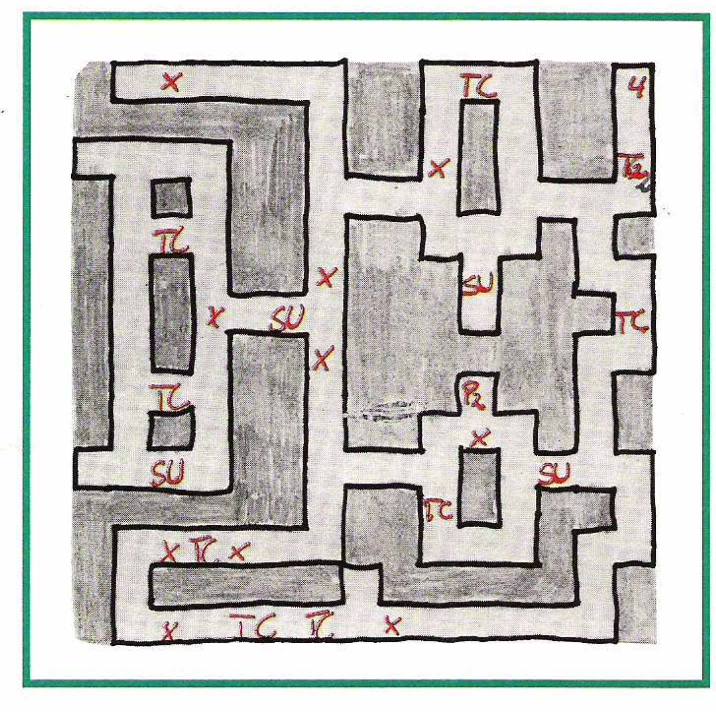
AN ISLAND RETREAT

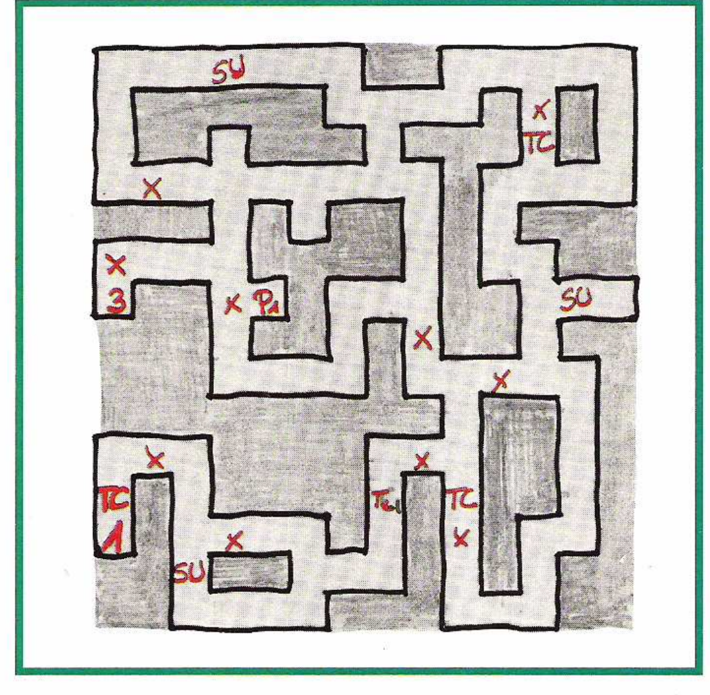
x:	Trap	TC 2:	Owe Grail	P 1:	Intelligena +2	1 :	1 Level
TC:	Treasure Chest	TC 3:	Silver Coin	P 2:	Endurand +3	2 :	2 Level
SU:	Small Urn	TC 4:	Red Garnet			3 :	3 Level
TC 1:	Blue Gem	TC 5:	Chrystal Ring	P 3:	Empty	4 :	4 Level



1. LEVEL ▲

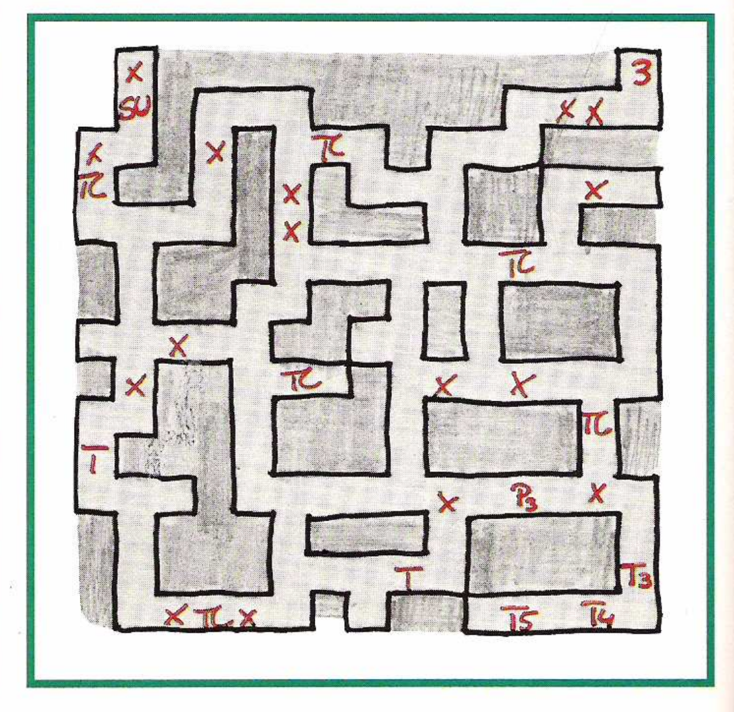
3. LEVEL ▼





2. LEVEL ▲

4. LEVEL ▼



In dieser Ausgabe der ASM bringen wir nun endlich den letzten Teil der „Bard's Tale II"-Komplettlösung. Hiermit können alle Rollenspielfans, die sich mit diesem Spiel beschäftigt haben und vielleicht gerade noch im letzten Dungeonkomplex auf scheinbar unlösbare Rätsel gestoßen sind, erleichtert aufatmen, denn schließlich kann das Spiel nach dessen erfolgreicher Beerdigung erstmal für eine ganze Weile in der Softwarekiste versenkt werden, und der entnervte Spieler kann sich nun endlich wieder neuen Aufgaben widmen. (Es gibt ja schließlich noch einige andere hübsche Spielchen auf dem Markt, oder dachtet Ihr etwa an ernsthafte Aufgaben??) Genug der überflüssigen Bemerkungen, kommen wir zur Sache: Der letzte Dungeonkomplex mit dem Namen „Destiny Stone" befindet sich in der Stadt Colosse.

Bard's Tale II – letzter Teil!

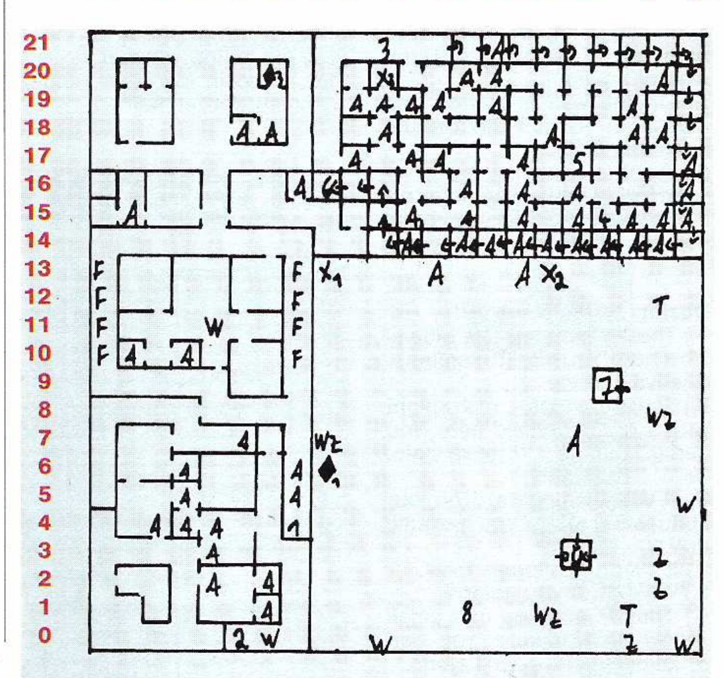
Er besteht aus drei Ebenen und kann mit sechs Personen durchforscht werden. Einen „Evil-Lord" gibt es in diesen Dungeons nicht, dafür stoßen die leidgeplagten Helden auf die wohl kniffligste „Death-Snare" ihrer gesamten Karriere. Gleich vor dem Eintritt in die dunklen Gewölbe des Schicksalssteins muß der Rollenspieler ein Rätsel lösen, welches aber mit den Hinweisen aus dem ersten Dungeonkomplex (The Tombs) kein Problem darstellen dürfte. Wer selbst ein bißchen nachdenken will, sollte jetzt die Augen schließen und nicht lesen, daß die Lösung FREEZE und PLEASE ist. Der erste Level dürfte ohne große Schwierigkeiten zu meistern sein. Zwei kleine Besonderheiten dieses Levels seien aber trotzdem erwähnt: Auf dieser Ebene des Dungeons findet man die Zauberformel für den ominösen „Dreamspell", auf den in der Spielanleitung schon kurz hingewiesen wurde.

Dieser Zauber ist wohl das mächtigste, was ein Zauberer so vom Stapel lassen kann, verbindet er doch bei der Anwendung im Kampf eine Erhöhung des AC-Wertes aller Partymitglieder auf „LO" mit dem altbewährten Kampfzauber „Mangars Mallet", einem Allheilzauber und einem Zauber zur Erhöhung der Angriffszahl pro Runde für Kämpfer. Mit diesem Offensivzauber dürfte wohl kein Gegner mehr zu stark sein, oder doch? Nebenbei erwähnt ermöglicht dieser Zauberspruch bei der Anwendung im nichtmartialischen Bereich des Abenteuers die Teleportation in den ersten Level jedes beliebigen Dungeonkomplexes. Nebenbei sei hier noch gesagt, daß dieser Zauber 100 „Spellpoints" kostet und somit nicht allzuoft angewendet werden kann. Des weiteren befindet sich im ersten Level noch ein Zauberer, der ein kleines Rätsel vorzutragen hat. Jetzt bietet sich dem Leser wieder die Möglichkeit, beim Lesen die Augen zu schließen, oder aber zu erfahren, daß des Rätsels Lösung NEAR ist, und seine Heldentruppe bei richtiger Eingabe zu Position (13/08) teleportiert wird. (Bei falscher Eingabe geht's zurück nach (19/20).) Der zweite Level sollte den Spieler nur einige Sekunden aufhalten, da er bis auf den Raum, in dem die Party einsteigt, gänzlich uninteressant ist.

Im besagten Raum befinden sich einige Statuen, die nach einer Untersuchung zum Leben erwachen und sehr angriffslustig sind. Man kann je nach Belieben eine Statue nach der anderen vaporisieren oder aber gleich den Ritter mit dem Bronzeschild attackieren, denn nach dessen Eliminierung kann das Feld (03/18) betreten werden, über welches man mittels Teleport in den dritten Level gelangt. Da diese Ebene außer der Death-Snare keine anderen besonderen Unannehmlichkeiten zu bieten hat, verweise ich hiermit auf die gleich folgende Lösung derselben.

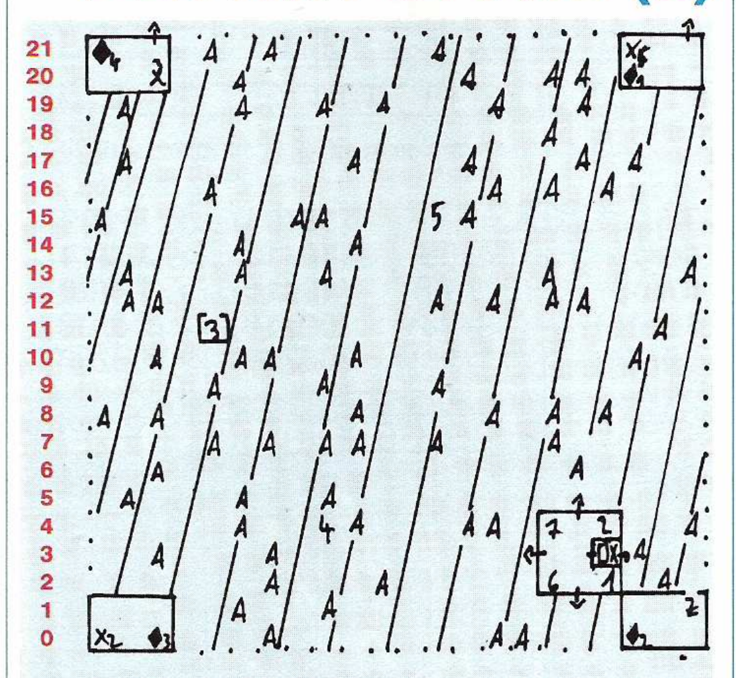
Destiny-Stone (Level 1):
1.) A voice whispers: „Hear the sphere, speak the truth, the plan is near though quite uncouth."

DESTINY STONE (1)



TELEPORTS:
(20/06) -> (20/10)
(16/08) -> (13/08)
(06/08) -> (13/10)

DESTINY STONE (2)



TELEPORTS:
(00/19) -> (00/00)
(00/02) -> (20/02)
(21/00) -> (21/19)
(20/19) -> (03/18)

2.) On the wall, scrawled in blood, is: Only a Master Mage can do the impossible.
3.) A voice says: „It's a one-way road to the final snare. Continue at your own risk."
4.) The bold one cometh!
5.) On the wall is written this message: Seek the Narn Temple. He who approaches the altar may restore that which was broken.
6.) A mage stands in the chamber, tossing a fiery sphere. He snarls at you, saying, „Okay scumbags, tell me what the plan is, or you're going nowhere.
7.) On the wall is etched this message: To call the Dreamspell, say ZZGO.
8.) A voice chuckles, „Late we were for ten battle's crest, yet on the bronze shield we were blessed.

Destiny Stone (Level 2):
1.) There's a statue of a blue lizard here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
2.) There's a statue of a knight with a bronze shield here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
3.) A voice whispers; „The four statues will attack you if examined."
4.) It's kind of slippery here.
5.) Where are you going?
6.) There's a statue of a small yellow dragon here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
7.) There's a statue of a pale old man here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.

Destiny Stone (Level 3):
1.) The Narn Temple lies close to the Sage to the north east.

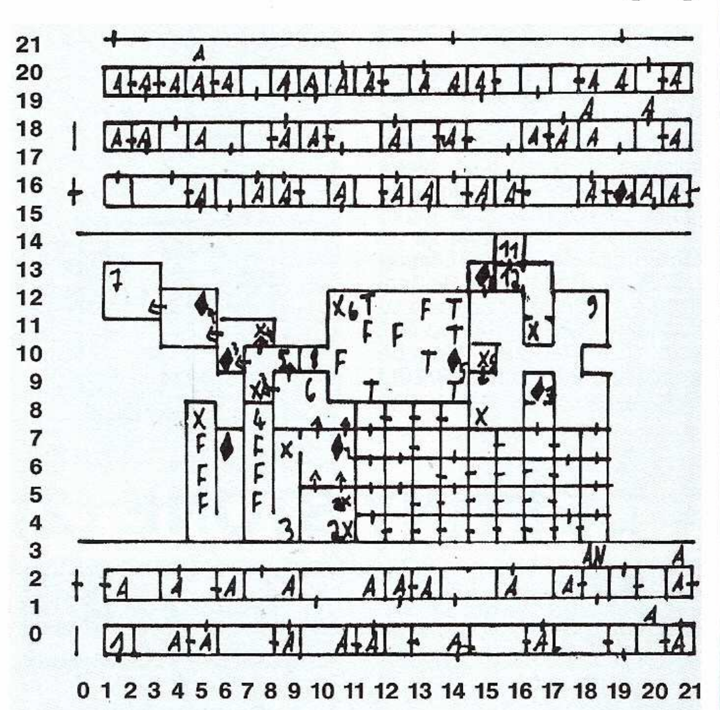
Death-Snare 7: Textkommentare
2.) Snare 7: A voice speaks to you: „Once again, foolish ones, you have sprung the snare. This one will beat you, though. The clock is running ...
3.) Hot coals ahead!
4.) There's nothing to be seen here ... yet (Wenn der erste kompletter Durchgang erfolgt ist, erscheint hier ein Teleportfeld, das nach (08/04) teleportiert.)
5.) Only he of which we sing can in good faith make use the ring.
6.) When danger, often a variable can split old path.
7.) A magic mouth speaks to you, saying: „Of old portent the song will read; name the hands which did the deed! (Die Antwort ist „STORM FISTS". Bei richtiger Eingabe Teleport nach (08/14)
8.) A magic mouth speaks to you, saying: „A tale to tell of ages gone which bards once sang in deep despair, of he who fought the evil one and cast his fate within the snare. Past shuttered door and fractured glass, the dark one called into the gale, within the black and shadowed mass, the face of bold began to pale. As storm fists scored his broken back, and steel whirled in his bloody hand, the bold one screamed ant then alack, his sword became as briddle sand. The one of pure and solid creed, was gone and bent by evil's task. Until by good he shall be freed, his name is all I truly ask. (Die Antwort ist „ZEN MASTER", worauf der Zen Master erscheint, welcher an erster Stelle in die Party aufgenommen werden sollte.)
9.) A magic mouth speaks to you, saying: The ancient scribe had said it all: name to where went evil's call!" („GALE" ist die Antwort, worauf ein Ring erscheint, der dem Zen Master gegeben werden sollte.)
10.) He's but a corpse without a past until you call his name ... Arkast!
11.) „Curses, I'll see you soon, foolish ones. Seek me at the hut of the Sage and meet your doom!" There's a segment to the scepter here.
12.) A magic mouth speaks to you, saying: „the one of whom is great in fame, restore to him his proper name!" (Die Antwort ist ARKAST, worauf eine Tür im Norden sichtbar wird. Lösungsweg: In der Todesfalle bei Position (04/09) angekommen, sollte man sich unverzüglich zum „Magic Mouth" bei (13/01) begeben, selbstverständlich unter Umgehung der hinderlichen Teleportfelder. Dem „Magic Mouth" sollte beim ersten Durchgang ein falsches Lösungswort gegeben werden, damit die Party nach (12/09) gelangt, von wo aus sie zu einem weiteren Rätselsteller gelangen kann.

Mittels des Teleports bei (10/13) kann der Spieler seine Gruppe jetzt wieder aus dem Raum mit der Dunkelzone herausbringen.

Schließlich kann der Rollenspieler seine Mannschaft zu Position (08/18) steuern und von diesem Startpunkt aus siebenmal ein Labyrinth durchlaufen lassen, das in jedem Fall bei Position (09/16) endet. In sechs Fällen wird ein Teleport zum Feld (04/09) aktiviert, von wo aus wieder der Weg bis zum Anfang des Labyrinths zurückgelegt werden muß. Nach dem siebten Durchgang wird die Party in die Nähe des siebten Segments teleportiert, welches dann ohne weitere Schwierigkeiten eingesackt werden kann. Die Schwierigkeit beim Meistern des Labyrinths liegt darin, daß sich die Position der Türen bei jedem Durchgang ändert und der Weg zum Erfolg somit jedes Mal anders ist. Außerdem sind die Türen unsichtbar, was die Orientierung in diesem Räumewirrwar äußerst beschwerlich macht. Es gibt aber eine kleine Hilfe bei der Suche nach dem richtigen Pfad; man kann nämlich die unterschiedlichen Wege von einer kleinen Tabelle auf Seite 29 des Bedienungshandbuches ableiten, die Marschrichtungen für die einzelnen Schritte sind hier festgehalten. Damit dürfte diese Aufgabe wohl zu erledigen sein. Nach der Aufnahme des siebten Segments ist das Spiel aber noch nicht ganz zu Ende; die Segmente müssen letztendlich noch von einem Zauberer wiedervereinigt werden (dämliches Wort, was?), und zwar im „Temple of Narn" nordöstlich von der Hütte des weisen Mannes. Zuguterletzt gibt es noch die finale Begegnung mit dem Fiesling Lagoth Zanta, der in der besagten „Sage's Hut" mit dreißig kräftigen Berserkern seinen letzten Atemzügen entgegensieht. Nach dem Tod des Tyrannen gibt es Lob und eine Belohnung vom König des Landes, außerdem wird auf den dritten Teil dieser Rollenspielserie verwiesen, ist doch toll, oder nicht?

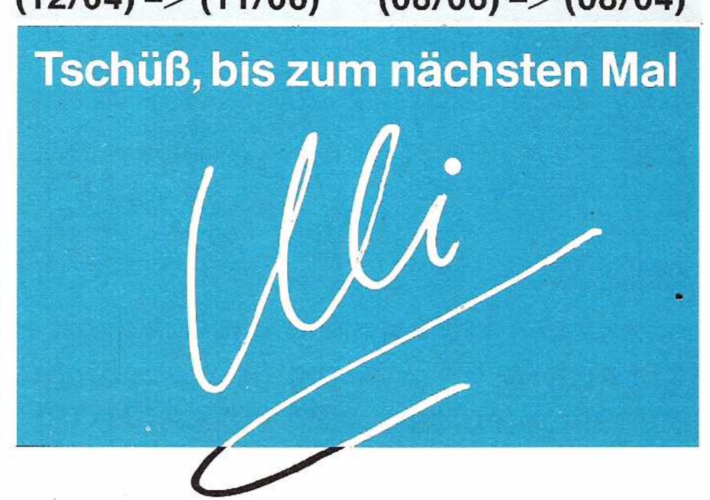
Peter

DESTINY STONE (3)



TELEPORTS:

(16/19) -> (04/09)
(07/09) -> (05/09)
(10/05) -> (09/06)
(12/04) -> (11/06)
(13/01) -> (12/09)
(10/13) -> (10/14)
(13/14) -> (12/09)
(09/16) -> (04/09)
(08/06) -> (08/04)



Suche Software

Wir suchen CODER für den AMIGA. Habt Ihr Interesse? Dann schreibt uns! Postf. 2515/2390 Flensburg. Demos sind erwünscht. 100% Antw.

ST ST ST Ich suche und tausche Software für ATARI ST. Tel. 02454/7424. Ab 19 Uhr anrufen!!!

Suche für ATARI 1040 ST die neueste Soft. Nur das Beste! Call: 05245/2227 Germany. Euer H.I.T.!

Suche preiswerte Sport-,Action u. Strategiespiele f. C64. (Nur Disk) Schickt Listen m. Preisangabe an Stephan Wippler, Heymannshof 6, 4133 Neukirchen-Vluyn

Gesucht: C-64-Programm, das Informationen zu Geburtsdaten ausdruckt. Außerdem gesucht: Cabal und Kick-Off Ergänzungen. Peter Richter, Virchowstr. 1, 4300 Essen 1, Tel: 0201/743432

Suche Originalgames f. Amiga! Adventures (Sierra, Lucasfilm etc.), Simulationen, Strategie-, Sportgames. Hendrik Liermann, Stegmühlenweg 68, 3400 Göttingen, Tel: 0551/72740

Suche das Rollenspiel die dunkle Dimension. Zahle je nach Vereinbarung. (kann auch ohne Anleitung sein) Tel. 02302/86927 (Stefan)

Achtung Programmierer!! Für eine neue PD-Serie suche ich noch Progr. aller Art, ebenso Sounds, Bilder, Animationen usw. Info bei Michael Holm, Postf. 12, D-7566 Weisenbach -Amiga-

Suche für C64 Game aus USA F86-Sabre Streike von Accolade. Wer kann helfen, vermitteln, besorgen. Zahle Original-Preis oder tausche gegen Original Games. Tel.: 02324/79118

Suche neue, alte und Public Domain Software. Schickt Liste mit Angeboten an: Rüdiger Neervoort, Dorfallee 8, 2405 Cashagen oder Michael Bauert, Dorfallee 33, 2405 Cashagen. Only C64

!!Kaufe!! alle Originalsoftware für Amiga-Atari ST-C64, die nicht älter als 1 Jahr ist. Listen und Angebote an:
Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

ST*Suche die Spiele: Great Courts, Larry I+II, X-Out, Xenon 2, Future Wars und North+South und Kult. Schreibt an:
Björn Bode, Flurstr. 32, 2091 Wulfsen

Suche Amiga Software Disketten und Listen an: Stefan Blassnick, St-Georgs Weg 8, 6020 Insbruck. Biete selber Software.

Suche folgende Originale für C-64-D. Zahle bis DM 15,-/Original, wenn 100% ok. Gunship, Silent Service, Rock Star, Rainbow Warrior, Pirates, Cabal.
Iris Dunkel, Schulstr. 17, 7262 Althengstett

Suche Demo- und Intromaker für Amiga. Schreibt an: Dirk Trefzger, Römerstr. 8, 7867 Wehr 2

AMIGA 2000: Verkaufe mit Monitor, Maus, usw. +++AMIGA Harddisk + AT-(IBM-komp) Karte 8 MHZ, 1 MB + Harddisk 30 MB (auch Steckkarte) + Programme. Auch Teile verkäuflich Tel. (CH) 0041/71/286179 (Alex, 19-23 Uhr) Ver. Preis 4500.-

AN ALLE KLEINANZEIGENKUNDEN

Wir weisen darauf hin, daß künftig nur solche privaten Kleinanzeigen berücksichtigt werden können, die eine **vollständige** Anschrift, d.h. **Name, Adresse** und ggf. **Telefonnummer** enthalten. Unvollständige Anzeigen können nicht veröffentlicht werden.

Suche Amiga-Software jeder Art (Tausch, Kauf), auch für Anfänger interessant, Listen an: A. Peitzmeier, Auf dem Pulsfeld 46, 4973 Vlotho

Verlorener Sohn sucht, da Kontakt verloren, nun das beste Monatsabo. Kosten spielen keine Rolle. Lege Wert auf Zuverlässigkeit + absolute News! W. Stein, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1

SOS! Ich suche dringend THEY STOLE A MILLION I für CPC (Disk)! Hauptsache läuft! Zahle Höchstpreise! (evtl. auch TSAM II) DRINGENDST!! Tel. 09233/8055 (Lars verlangen)

Wer schenkt mir Adventure Games von Sierra? Ich würde mich riesig freuen. Schreibt an: Patrick Priesmann, Schorndorfer Str. 40/2, 7062 Rudersberg-Steinenberg!!! (AMIGA)

Amiga-Neuling sucht Software und Anleitungen. Schickt Listen an:
Reslhuber Norbert, Lachmayrring 15, A-4522 Sierning Ö

PC-ENGINE Suche Dungeon Explorer, Son Son II, Kato & Ken, Nectaris sowie CD-ROM + 5 Player Adapter. Suche Anleitungen, Cheats + Tips. Tel: 02622/83517

Suche alle möglichen Rollenspiele! V.a. Hillstar, Star Command, Battle-Tech. Amiga o. C64. Angebote an:
Jochen Latsch, Bergstr. 7, 6301 Staufenberg 4, Tel. 06406/4358.

Wer verkauft Kick-Off Original f. 20 DM? Tausche Soft! Speedball, Silkworm, Batman3 vorhanden! Suche X-Out! C64! Thorsten Lange, Bergstr. 2, 6313 Homberg/Ohm 3, 100% Auch Anfänger

Kaufe + tausche + verkaufe ST-Originale z.B.: Larry, STOS usw., suche folg. Or: Drakkhen, Midwinter, Carrier Command, Their Finest Hour
Melden bei:
D. Mennicken, Meischenfeld 32, 5100 Aachen**

PC-Engine Spiele gebraucht gesucht, sowie Tips. Schreibt an:
H. Funken, Aachenerstr. 96, 5102 Würselen oder ruft an Tel.: 02405/93940

Suche für Amiga das Shoot'em'up Constr. Kit, nur Original!
Ruft an: 02241/45479 (tgl. ab 16.00, Ludwig verlangen)

Suche für Amiga 500: T. World, Batman, S. Wonderboy, Cabal, T. c. f. Desert, XOUT, Hard Drivin, M.J. Basketball, T.O. RUN, F. Bomber, Powerdrift, S. Manager, RVF, Honda usw. Call: 04925/1777 (Holger)

Suche immer die neueste, auch ältere Amiga 500 Soft. Wenn Ihr Euch also ein Honorar verdienen wollt schreibt an:
Holger Schulte, Forellenweg 12, 2973 Hinte

Kaufe und tausche Software jeglicher Art für Amiga 500.
Ramon Carmona, Ernst-Kuss-Str. 14, 4100 Duisburg 28

Suche Amiga Spiele, verk. Populous 40 DM, Dragons Lair 50,-! 0511-561753, verlangt Dirk



Biete Software

ST- Do you want to have the newest soft? Contact the Mega Byte Crew!!! We have hottest Soft!!! Call now: 05225/3111 ab 16.00 Do-Fr + Sa von 11.00-13.00

PUBLIC! - Das neue C64-PD-Diskmagazin! Schickt einen, mit 1.00 DM frankierten, C5-Rückumschlag und 1 Disk an: S. Dreier, Bauernstr. 4, 8943 Babenhausen (keine RK!)

!!!Originale für Atari-ST zum halben Preis!!! Atax 21.90, Mickey Mouse 29.50, Plutos 19.50, Predator 29.90, Road Runner 29.50, Fisch 36.50, Gunship 37.50, Frost Byte 21.90, Gauntlet 28.90, Shuttle II 19.50, Zany Golf 29.50, Werner 29.50, Lattice C 3.04, Megamax C, Twist-Multiswitcher Timeworks Publisher 1.12, Textomat 36.50, ca. 200 Programme vorhanden! Liste anfordern, 04191/4320.

Verkaufe f. Amiga 2 Disks mit Songdaten (Noise-Soundtr.), 40 Sample Disks, 10 Songdisks f. Oktalyzer C 1 MB), außerdem eigene Songs (ST-NT-OK) Info: U. Sieben, Hannoverstr. 4, 4690 Herne 2

Hallo Amiga Demo Fans! 20 Disks m. Demos, Intros, Megademos u. Super Sounds. Alles PD. Schickt 20 Disks und DM 20,- zu: U. Sieben, Hannoverstr. 4, 4690 Herne 2. P.S.: Liste gegen Porto

Originale f. Amiga: TV-Sports-Football, Superstar-Icehockey, Kick-Off, F-16 Combatpilot. Preis VB. Tel. 09123/12633 (Achim)

--Amiga--Amiga-- Verkaufe günstige Amigasoftware: Tel. 05731/3925 (ab 14h), 05732/71486 (ab 20h). Verkaufe auch Leerdisks 15-17 DM

xxSCHWEIZxx Willst Du immer die absolut neueste Amiga-Soft? Dann schreib an: Newlook, P.O.Box 518, CH-7007 Chur, Tel: 081/227894

Topaktuelle Software für Amiga!! zu verkaufen. Einfach mal anrufen: Tel: 030/4022904 ab 17.00 Uhr. Schnell und absolut zuverlässig.

Amiga-Originale!!!!! Verkaufe Starflight + dt. Anleitung 45,- DM, Microprose Soccer 40,-. Suche Assembler-Sourcecode über IFF (Graphic, Sound, Animation) Torsten Vennemann, Straßburgerweg 70, 4400 Münster.

AMIGA-ORIGINAL-SPIELE: Tetris, Zak NcKracken, Leisure Suit Larry I, Airball, Populous, Minigolf, Sumera, Takado Paketpreis 120DM / Klaus Helmer, Hornsche Str. 16, 4939 Steinheim

Verkaufe Amiga-Software (günstig) 05731/3925 (ab 14 Uhr), 05732/71486 (ab 20 Uhr), Verkaufe Leerdisks! Preis auf Anfrage!! (100% zuverlässig)

Amiga!Amiga!Amiga! Biete neueste Software an! Beach Volley, Wayne Gretzky Hockey; Drumm Studio; Test Drive I; Super Six:(Flight Path, Grid Start, XR 35, Karting Grand Prix, Thai Boxing) Super 6=4 Disks; Stadt der Löwen; Tel.: 09154/4657

C 64 - I swapp/buy/sell/search/ have the newest stuff. I have: Iron Lord, Sim City, Stunt Car Racer. Contact me under:
Thorsten Schlick, Waldstr. 18, 5130 Grotenrath or Tel. 02451/69841

AMIGA*AMIGA* 20 Disketten f. Amiga m. Neuester Soft 30,- DM. Auch einzeln. Liste bei: P.O.Box 2075, 3252 B. Muender 2. Bitte Porto. Auch Anleitungen.....

Löse Softwaresammlung (Originale) auf C54 + Amiga. Liste f. 1 DM in Briefmarken bei: K. Fenner, Am Rain 5, 3585 Neuental 5. Gebt Euer Computersystem an! C64 + Amiga

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden. Computertyp angeben.
BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern.

****AMIGA****Hi Amigafreaks! Vergebe topaktuelle Software günstig. Info bei Postfach 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben aus eigenem Interesse! Gratisliste!!!



CONTACT-Markt

0 21 54 - 61 59 **ARBIROSOFT** **0 21 54 - 61 59**

AMIGA

Austerlitz	dt.	64.90
Battle Chess	dt.	59.90
Beach Volley	dt.	64.90
Blockout	dt.	64.90
Bloodwych	dt.	64.90
Bodo Illgner Soccer	dt.	64.90
Borodino		69.90
Börsenfieber	dt.	64.90
Bundesliga Man.	dt.	54.90
Cabal		59.90
Chamb. of Shaolin	dt.	64.90
Champ. of Krynn*	dt.	74.90
Chaos Strikes B. *	dt.	64.90
Clown'o'Mania	dt.	54.90
Cluedo Master		49.90
CodeX	dt.	79.90
Conqueror	dt.	64.90
Cybernoid 2	dt.	54.90
Day of the Pharaoh	dt.	64.90
Day of the Viper	dt.	64.90
Double Dragon 2	dt.	59.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
Dungeon Master	dt.	64.90
Dungeon Quest	dt.	64.90
East vs. W. Berlin *	dt.	64.90
Elvira *	dt.	74.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
F-29 Retaliator		64.90
Fiendish Freddy		64.90
Footballer of Year 2	dt.	54.90
Future Wars		59.90

AMIGA

Ghostbusters 2	dt.	59.90
Grand Overt Skat	dt.	49.90
Great Courts	dt.	64.90
Hard Drivin	dt.	49.90
Hound of Shadow *	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	dt.	64.90
It came fr. Desert	dt.	74.90
Ivanhoe *	dt.	59.90
Kaiser	dt.	99.90
Kind Words	dt.	79.90
Kings Quest Triple		89.90
Leaderboard Birdie	dt.	59.90
Leisure Larry 2		84.90
Leisure Larry 3 *		89.90
Lombard Rallye	dt.	64.90
Lords of Rising Sun	dt.	74.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Midwinter *	dt.	64.90
Movie Maker	dt.	49.90
Ninja Warriors	dt.	54.90
Oktalyzer	dt.	79.90
Omega		69.90
Oper. Thunderbolt		59.90
P-47 Thunderbolt	dt.	64.90
Pirates *	dt.	64.90
Player Manager	dt.	54.90
Police Quest 2 *		74.90
Populous	dt.	64.90
Puffy's Saga *	dt.	64.90
Rainbow Island	dt.	59.90
Rock'N'Roll	dt.	59.90

AMIGA

Space Ace	dt.	79.90
Space Harrier 2	dt.	54.90
Space Quest 3		84.90
Stadt der Löwen	dt.	89.90
Starflight	dt.	59.90
Stunt Car Racer		59.90
Summer Edition	dt.	59.90
Super Cars	dt.	54.90
Super Wonderboy	dt.	59.90
Swords of Twilight	dt.	64.90
Table Tennis Sim.	dt.	54.90
Tennis Cup *	dt.	64.90
The Cycles		64.90
The Untouchables	dt.	59.90
Their Finest Hour *	dt.	74.90
Tower of Babel *	dt.	64.90
Turbo Out Run	dt.	59.90
TV Sports Basketb.	dt.	74.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Twin World	dt.	64.90
Wall Street Wizard	dt.	54.90
Waterloo	dt.	64.90
Wayne Gretzky		64.90
Weird Dreams	dt.	59.90
Windwalker		74.90
Winners	dt.	69.90
X-Copy 2 + Hardw.	dt.	59.90
X-Out	dt.	54.90
Xenon 2 Megablast	dt.	64.90
Yuppies Revenge	dt.	64.90
Zak McKracken	dt.	64.90

IBM

688 Attack Subm.		74.90
Blockout	dt.	64.90
Bruce Lee Lives		59.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Man. *	dt.	64.90
Champ. of Krynn*		74.90
Codename Iceman *		99.90
Conqueror	dt.	64.90
Corvette	dt.	74.90
Curse of Azure Bo.		69.90
Day of the Pharaoh	dt.	64.90
Die Hard	dt.	64.90
Don't Go Alone		64.90
Double Dragon 2	dt.	59.90
Dragon Wars		74.90
Dragons Lair		109.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
East vs. W. Berlin *	dt.	64.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
F-19 Stealth Fighter		89.90
Fiendish Freddy		79.90
Flight Simulator 4.0	dt.	129.90
Gold of Americas		69.90
Great Courts	dt.	64.90
Harley Davidson		64.90
Heroes Quest		99.90
Indiana Jones Adv.	dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Jet Fighter	dt.	99.90
Kings of the Beach		64.90

IBM

Kings Quest 4		89.90
Kings Quest Triple		89.90
Knights of Legends		69.90
Leisure Suit Larry 3		99.90
Lombard Rallye	dt.	64.90
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Maniac Mansion	dt.	69.90
Murder Club		69.90
Ökolopoly	dt.	129.90
Omega		69.90
Omni. Conspiracy		89.90
P-47 Thunderbolt *		64.90
Panzerbattle		64.90
Pirates		64.90
Populous	dt.	64.90
Sound Blaster Karte		399.00
Space Quest 3		84.90
Space Rogue		69.90
Star Trek V		69.90
Starflight 2		64.90
Sword of Samurai	dt.	74.90
Tangled Tales *		74.90
The Colonels Beq.		99.90
The Third Courier		64.90
Their Finest Hour	dt.	74.90
Tongue of Fatman		64.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Wayne Gretzky		64.90
Windwalker		74.90
Xenon 2 Megablast	dt.	64.90
Zak McKracken	dt.	64.90

Telefonische Bestellungen von 8:00 - 13:00 Uhr und 17:00 - 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf. Programmliste gegen 1,60 DM in Briefmarken

Arbirosoft A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ 0 21 54 - 61 59, Fax 0 21 54 - 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!)

Alle Preise in DM! - Versand ins Ausland ist leider nicht möglich! - Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

****AMIGA**** Hi Amigafreaks! Vergebe topaktuelle Software günstig. Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben! **AMIGA**

AMIGA-SOFT: Manhunter1 40.-, Kings Quest3 10.-, Black Lamp 25.-, Shootem up Constr. Kit 40.- The Kiristal 35.-. Angel of death 30.-. Pingall Wizard + Quiwi 15.-, Tel.: 06332/14137

C64 Spielegenerator d. Spitzenklasse völlig einfache Bedienung o. Vorkenntnisse, ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - ideale Nebenverdienstmöglichkeit, kpl. m. Handb. nur 20,-. Geld/Check an: PD-Club, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg 1

Procedures (mit Parameterübergabe) und Labels in STOS! Keine Zeilennummern. Konvertierung in Sekunden. OCP für 24,50 + Versand (Info DM 1,--- Porto) bei Oliver Dorlöchter, Fabriciusstr. 7, 4010 Hilden 1

Verkaufe PC-Game-Sammlung: Adv. Creator, Grand M. Slam, 3 Stooges, Star Trek, Nebulus, 221b Baker St., Worlds Greatest, Starglider; ultima 1 & 3, B's Tale 1 & 2, A. Reality City, Fish; SSi AD&D: Pool, Heroes, Hillsfar, Curse; Lukas: Mansion, Zak, Indy (Adv.); Sierra; KQ 1-4, PQ 1 & 2, SQ 3, LL 2 & 3, MH 1 & 2, komplett! 1400,- DM; 0231/553564

PD-Soft: Verkaufe 20 Seiten voll mit PD-Stuff um 20 DM. o. 14 ÖS. inkl. Disketten + Porto. Schreibt an: Mario Flisar, Katzianerg. 2, A-8010 Graz/Austria. Bitte Barzahlung! Only C-64

Verschenke an d. 10. Einsender, der mir 5 DM schickt das Original v. Great Courts Tennis. Geld an LGD, Bahnhofstr. 135, 5760 Arnsberg 1. ***AMIGA***AMIGA***AMIGA***

ATARI ST ORIGINALE 50% unter NP. z.B. Barbarian 2, Baal, Gauntlett 2, Speedballl, Ballistix, Xenon, StAC, Kult, Cybernoid 2, Galdregons Domain, Obliterator, Ultima 4 u.v.a. 0221/441949

ATARI ST ORIGINALE 50% unter NP z.B. Populous, Blood Money, Elite, Starglider 2, Bloodwich, CPM-Z80EMU, Populous-Data-Disk, F16-Mission-Disk, Future-Design-Disk (DAD) 0221/441949

PC-Engine und Amiga-Spiele zu verkaufen. Alle Spiele neuwertig und 100% ok. Tel.08165/4886 ab 15 Uhr.

Sell: Oil Imperium 40,- 10th Frame 20 DM, Magic-Disk 6+7+10-12/88+1-12/89 á 7 DM (komplett 110 DM). 6 x Input 64 40 DM, 5 + Game on 200 DM, Geosdisk 40 DM u.v.m. Tel: 09421/42551 (Ritschy (C-64 Orig.)

PC-Engine: Yaksa/Sidearms/Gunhead je 60DM. Kato&Ken/R-Type 1/Wonderb. je 40DM. Dragonspirit/Dungeon Exp. Sonson 2/Tiger Heli je 70DM. Hirsch Ralf, Radolfzellerstr.8, 8000 München 60

AMIGA FUN! Kostenloses Diskmagazin für Amiga! Tests, Reports, News, PD und mehr. Kostenlos gegen Disk u. Rückumschlag: H. Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12

AMIGA: Verkaufe Coder + Bootselect. zum einbauen. Alle Laufwerke können einzeln geschaltet werden. Kein löten erforderlich. Tel. 030-6122316

Sexy-Picture-Show Nr. 1-4 auf jeweils 3 Disketten für Amiga nur 10,-DM/Nr. bei J. Kanzmeier, Postf. 110372, 2800 Bremen

*****PIRANHAS***** Top-Soft/Modem-Imports! Nur die Schnellsten überleben! Kein Swapping nur Verkauf. Write to:
Piranhas, P.O.Box 1035, CH-5610 Wohlen 1, Switzerlands No. 1!!!

Biete, völlig legel, superneue PD-Soft aus den USA für Amiga, u.a. Intromaker, Letterwriter und viele nützliche Tools. Pro Disk 10 DM. Anschriften an Andreas Schnell, Mammolshainerstr. 15, 6000 Frankfurt 1. 069/736266 für nähere Informationen.

****BLACK-BOX!!** Contact us for the best and newest stuff on C=64!!! Kostenlose Liste anfordern bei: Christoph Reise, Sachsensiedlung 5, 4330 Mülheim 13! 100%ige Antwort

****BLACK-BOX!!** Contact us for the best and newest stuff on C=64!!! Kostenlose Liste anfordern bei: Christoph Reise, Sachsensiedlung 5, 4330 Mülheim 13! 100%ige Antwort

AMIGA-AMIGA-AMIGA-AMIGA- Keine Software? Kein Problem! Habe den neuesten Stuff überhaupt. Selbst Neuvorstellungen. Ruft an 05731/92900 18 - 21 Uhr 100%

"The Eos Team" Contact the Eos Team for the latest stuff! Monatsabo = 100 DM! 80 Disks! Keep on trading! Mario Paffendorf, Auf der Bude 10, 5000 Köln 60, Tel.: 0221/5994374

AMIGA STUFF? CH-061.61.13.92 We are also looking for new members im Raum Basel (Graphiker oder Pers. mit Intro-Kenntnissen)

Verkaufe PD-Soft für C-64 und Game on Nr. 7 und 9/89. Bequem Vorkasse bar ohne Versand oder Nachnahmekosten * pro Disk 5 DM * Game on 6 DM; beide 10 DM * Info bei Stefan Klement, Jägerstr. 45, 8673 Rehau

Biete/Suche Software (Amiga) Auch Abos. Suche Modem. Listen/Angebote/Cash an Crystal, P.O.Box, A-8490 Bad Radkersburg***Greili of Cristal***Auch auf 5 1/4 Zoll!!!

Hey Du! Suchst Du neueste Software? Dann schreibe an: The Zisch-Computerclub, c/o Pascal Schneider, Trottenreben, CH-8548 Ellikon u. verlange gratis Info!!

Biete beste und billigste PD-Software für den C64. 10 PD-Disks für nur 15 DM. Schicke Disks und Geld an Thomas Tschulin, Postfach 1265, 7863 oder 07625/1652. Auch NN

Ein klares Muß! 5 Disks voll mit Intromakern und Soundtrackern. Send 5 Disks and only 25 DM to: M.Horstmann, Dorfstr. 37, 2053 Basthorst.***Alles Amiga-Freeware***

Das ist der absolute Wahnsinn!!!! Die besten Gruppen in Cooperation!! So billig und neu wie *nie* zuvor!! Absolut*jeder*hat die Gelegenheit: *Gameboard*Postfach 2, A-8024 Graz

*****AMIGA***** Bieten immer neueste Soft, Anleitungen u. Lösungen. Schreibt an B. Rath, 5000 Köln 1, Bernhardletterhausstr. 6

Hy IBM-Freaks! Verkaufe billigst IBM Software. Jedes Spiel nur 5,- DM. Schreibt schnell an: Patrick Schössler, Dolomitenstr. 7, 6090 Rüsselsheim

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Postf. 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern.

C-64, Wahnsinn! 110 Demo-Letter-Intro-Maker vorhanden. Liste bei Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11!! Ich tausche auch! Ich antw. garantiert! Don't forget it!

AMIGA LATEST WORKING SEKA SOURCES from Richy of The Special Brothers! Fordert meine Liste. Eine Diskette kostet 5,- inkl. Disk, Porto, Verp. Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73. Tel. 040/6792564.

Seka Sources u. Intros zu tauschen. Suche auch Cracker u. Coder für Projekte. Listen u. Disks an: A. Jordan, Rathausstr. 53, D-6806 Viernheim. Ab 14 h (Andreas)! Contact me now!

The Magic Legionaires (TML) are dead! A new group is born! Called: LEGION7. We are selling the hottest modem stuff! Also cheap abos! Call: 06158/85530 ***AMIGA only***

Amiga-Arisc. schnell, zuverlässig, informativ. Arbeiten auch mit Amax. Topaktuell m. Fullpower. Contact: Arisc-Austria, Postf. 102, 1165 Wien. Greetings an alle, die uns schon kennen.

Zu verkaufen: Originale Cosmic Pirates 30 Fr, Populous 45 Fr, Dragon's Lair 75 Fr, (C.P.:35 DM, P:50 DM, DL:80 DM) Tel:034/220449 19.00-22.00 (Sascha verlangen) verk.auch Leerdisks: 10Stck/15,-

Verkaufe für Amiga: Anwenderp. Demos, Intros, Pictures, Lettermaker usw. 20 DM. 10 Disks an: Anetzberger Michael, Anrichterstr. 31 a, 8390 Passau (Vorkasse) 100% back

Verk. orig. Amiga-Games z. B. Super Wonderboy 40 DM, Katakis 35 DM, Red Heat 30 DM, Paperboy 32 DM, Tiger Road 30 DM, 4x4, Robbeary 30 DM usw. wenn Ihr Interesse habt wählt 06473/1430

Important Message!! Verkaufe den neuesten Amiga Stuff. ABO auf Anfrage. Write to: PF 022902 D, 3250 Hameln, West-Germany. 100% Answer - schnell **no swapping** Stuff 2-3 days old

****AMIGA**** I code almost everything! (68000)! Intros, Demos, Games... 05224/5316 ask for Uli!! No illegal swapping!!! Software-Company's offers welcome!!

Verkaufe Software für Amiga!! Cruncher Factory, Challanger, Phalanx und Clever + Smart! Preis bei Anfrage. Tel: 09941/4675

Verschenke 10 Amigadisketten, bespielt mit heißen Games, an denjenigen, der mir als 7. eine 5 DM-Briefmarke schickt. Schickt sie an: Michael Hartl, Reiser 15, 5060 Bergisch Gladbach 1

EROTIKA- außergwöhnl. Adventure, C64, deutsch, heiße Bilder, 3 Disk 29,95 + NN, Erotika II u II je 19,95, alle 49,95 + NN, H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574393, Infos!

Sexmission-Erotisches Science-Fiction-Adventure, Fantasy Girl-frivoles Adv. beide Supergrafik, deutsch, C64, ja 2 Diske je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574393, Infos!

PD PD PD (C-64) Schick 15 DM und 10 Disks an: C. Nuebler, Schillerstr. 8 8451 Poppenricht und in 3 Tagen hast Du 10 Disks voller Intro-Letter-Demomakers usw.! 100% Antwort!

Verk. neuw. Originale an Meistb.: Battle Chess, Kick Off, Triad Vol.1, Deluxe Paint II, Capt. Blood. Suche: Giana Sisters, New Zealand Story, Pacmanya, Super-Hang-On (Amiga 500) J. Kirchner, Wollbacherstr. 06, 8736 Premich

Für Strategiefans habe ich genau das Richtige: The real Kaiser und Bauer (jeweils in deutsch und abspeicherbar!) Für nur 20 D M (VK,Umschlag)! Keine Raubsoft! C64/C128. An Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-Damm 34 b, 1000 Berlin 51. Bis bald!

MEGA-SOFT-ABO for Amiga only latest stuff (best contacts) Write to: P.O.Box 23, CH-3636 Längenbühl Switzerland

DAS JAHRHUNDERTEREIGNIS!! Der Zusammenschluß der Weltbesten! * Brandneue Games zu winzigem Preis Hip-Hops 2: *CTX*IKARI*TALENT*G+P*ILLUSION *HOTLINE*EX-COSMOS u.v.m. !! *GAME-BOARD* Postfach 2, A-8024 Graz

Sega Sega Master und mega Games zu verkaufen oder zu tauschen oder zu kaufen.Habe ständig andere Titel auf Lager. Ich suche besonders Games für Mega. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Tel. 0451/42018..18.00 bis 21.00 Uhr öfter

AMIGA Verkaufe Originale zu je 50 DM, Kult, Manace, Battlehawks 1942, Verkaufe ausserden C-16+Datasette und 1 Spiel für 50 DM, Nils Hoffmeister, Heinrichstr. 6A, 3301 Groß Schwülper

AMIGA Wollt Ihr das Super-Amiga-Spiel-Paket? Wenn ja schickt 10 Disks und 30 DM an: Nils Hoffmeister, Heinrichstr. 6a, 3301 Groß Schwülper. Darunter sind echte Hammer! Amiga

HEY HEY! VERKAUFE VERKAUFE VERKAUFE HEY HEY! 3 Original Games! und zwar: Track Suit Manag. 35,-! Indy das Adventure 40,-! Soccer Manag. plus 25,-! Toll für Euren Amiga! Tel. 05445/750 ruft an. Aber erst ab 17.30

Um von den besten + schnellsten Verkäufern von Software eine Gesamtliste zu bekommen schickt 20 ÖS/3 DM/ 3 SFR an: T.A.T., P.O.Box 2, 4611 Buchkirchen, Austria!! Systeme C-64 + Amiga!! (Bitte System (E) angeben)!!! Auch Anfänger!!+Sehr billige Abos!!

Super-Musikdisk für Amiga! Soundtracker-Format, Superqualität, massig neue Samples + komplexe Stücke! Spielzeit über 155 h. Nur 10 DM inkl. Disks bei M. Kohn, Siegmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

ATARI ST ORIGINGALE!! mit Anleitung. Stunt Car Racer, Empire, Larry 2 je 30 DM, Hanse 15 DM, Flight II 40 DM, Schneider-Monitor GT65 100 DM. Tel: 0711/7285328 (Wulf) 18-20 Uhr

Emanuelle- auf der Suche nach Lust, Adventure, Harem-Adventure, je 2 Disk, C64, deutsch, Super-Bilder, jedes Prg. 19,95 + NN, H.Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Bunny Jagd - heiße Girls-Adventure, Dream Girls - pikantes Adventure, je 2 Disks, C64/128, deut., scharfe Grafik je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 6000 Anleitungen vorhanden. Computertyp angeben. BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern.

PD f. 1 DM! MS-DOS, C64/128, Katalog gegen Rückporto 1 DM bei: IPDS, August-Hölscher-Str. 71, 4500 Osnabrück.

Pigeon/Xrated-High Quality!! (C64) Intros for sale!! Low Prices!!!! (Intros + Editor + Linker 15-35 DM!) Call 06074/43836 (Nik) from 19.000 to ?. Also Demo (!) swapping! (ne rule...)

Real Amiga Freaks Present hot Amiga stuff and user's programs (fish a. anc) if you're interested write to BKA of RAF, Wieningerstr. 9, A-4780 Schärding

AMIGA! Wenn Du Chase H.Q. auf dem Amiga haben willst brauchst Du nur 1 Disk und 10 DM an Lars Feltens, Schanhollenweg, D-5883 Kierspe zu schicken!!! AMIGA

C64: Für nur 10 DM u. 1 Leerdisk bekommt jeder die Sp. Mafia u. RAF! Mafia: Bankraub, Waffen, Fal.Geld usw. RAF: Attentate, Waffen usw.: U. Stukely, Am großen Stück 20, 5980 Werdohl

Verkaufe Org. Amiga; Kaiser, Leonardo, Pac-ManiA, Alien Synd. Paperboy, Hol.Poker, zusammen nur 222/ Neu ca. 420 DM. Habe auch viele C-64 Org. z.v. Tel. 0941/41474 (Peter) ab 18 Uhr***

Wer sucht C-64 Software? Biete sie an! Tausche auch. Schickt Listen u. Rückp.. Briefe mit Rückp. werden bevorzugt. Suche Wirtschafts-Spiele!!! Postbox 5132, 4030 Ratingen 5

Verkaufe C-64 Tape Originale zu super günstigen Preisen! Z.B. Rygar 7 DM, Sidewize 9 DM, Dragon's Lair 9 DM usw. Tel: 04944/1370 oder Postfach 1152, 2964 Wiesmoor 1

ORIGINALE (Rollenspiele) z. verkaufen: C64: Questron2, Legacy of t. Ancients. ST: Guild of Thieves, Altern. Reality, Larry2, Wizard's Crown, StarFleet1. PC: Mines of Titan, Hillsfar, Starflt2. Tel: 05201/7642 ab 20 Uhr Michael

Verkaufe alte und neue Amigasoft: Toobin, Hard Drivin, Stunt Car Racer, Day of the Pharaoh, Space Quest II, Beach Volley, The Cycles usw! Pro Disk nur 2 DM! Tel. 02101/603408!

C-64* (DISK) Wir haben Cabal, Batman 3, Oil Imperium, Carrier Command und andere. Suchen Games wie Sim City (Handels Spiele) und Hard Drivin! Listen u. Disks an Markus Nägele, Länderöschstr. 48 o. Werner Überhör, Erlenweg 7/6 in 7990 Friedrichshafen 1!

Amiga Public Domain! Über 1000 Disks. Tausche und verkaufe!! NEW LINE, Postfach 4366, 2900 Oldenburg

Funny Hill - Lust u. Leidenschaft, Adventure, Dallas-Sex auf Southfork, je 2 Disks, C64, deutsch, gewagte Bilder, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Sex Dia Show - Peep Show hot Girls, Erotic Movie, Dessous Show, Miss World Wahl, rassige Bilder, C64/128, je 19,95 + NN H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574993

Verkaufe die neueste Amiga-Software! Sehr günstig!!! So wie 3,5" Disketten für nur SFR 1,30 per Stück!!! Schreibt an B.Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken Tel. 0041 (0)61/734265

Verkaufe ST Software f. Superpreise Call 08532-1883, Patrick verlangen

PD-Soft für Amiga: Über 1300 Disks aller gängigen Serien, 3,5" Disks = 2,80 DM, 5,25" Disk = 1,50 DM. 2 Katalogdisks für 7 DM (bar, V-Scheck o. Briefm. = oder Gratisliste anfordern bei: PD-Soft-Club, Blindschacht 16, 439 Gladbeck, Tel: 02043/34532, ab 19 Uhr.

AMIGA-SOURCE-CODES: 1 Disk cost: 10 DM incl., Disk Postage. Write to: Erich Selmons, Moritzstr. 67, 4330 Mülheim/Ruhr! P.S.: Contact me for Demos too! -No cracks!-***

ACHTUNG RENNBAHN- U. SPORT-SIMULATIONSFANS! Der Nachfolger von Traber-Simulator Plus ist da! Steig' mit TRABERCHAMPION selbst in den Sulky und hole mit Deinem eigenen Pferd das BAYRISCHE, DEUTSCHE O. WELTCHAMPIONAT (Natürlich mit ewiger Bestenliste)! Schicke einfach eine Disk + 12 DM + 3 DM f. Rückporto an: Stephan Bauer/Rückertstr. 47/8440 Straubing// Wer noch Traber-Simulator + haben will (12 Rennen/alle Wettmöglichk. u.v.m.): 3 Disks + 10 DM ü 3 DM Rückp.//Nur C-64!! Nur C-64

Achtung Amiga + 64 NEWS Ruf doch mal an Tel: 02779/1459

Umsonst! gibt es bei mir leider nichts aber Supersoft u. Hardware (Original) zu super günstigen Preisen. Liste f. 3 DM bei T. Schemken, PF 1153, 5620 Velbert 1, Solange Vorrat reicht.

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkrichen, Austria!!! Auch Anfänger ü;+ Abos!!! Sehr billig u. schnell!! Gesamtliste für nur ÖS 20/DM 3/SFR 3!! C-64 + Amiga

STOP STOP STOP!!! Wollt Ihr die neueste Software zu Superpreisen haben?? Für die Gesamtliste schickt 20 ÖS/3 DM/3 SFR an: T.A.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkirchen!! C-64 + Amiga! Bye..

TGWL!! AMIGA!! Wir bieten Software (2-5 Tage alt) zu sehr fairen Preisen! Auch billige Abos! Info bei: Spanier S., BP.200, L-3403 Dudelange/Luxembourg!! 100% Antwort!!

PUBLIC! - Das C64-Diskmag! Cool & new! Schickt einen, mit 1,00 DM frankierten, C5-Rückumschlag und 1 Disk an: S. Dreier, Bauernstr. 4/8943 Babenhausen (No Crax!)

*****AMIGA***** Topakt. Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Postf. 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben!

*****AMIGA***** Topakt. Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Postfach 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben!!

C-64*C-64*C-64*C-64 Suchst Du Top-Games! Hier bekommst Du sie z.B. Wonderboy 2, Testdriver, B.B. Rodeo Game, Oilimp, Hostages u.v.m. für nur ?DM. Call 06502/5693

C-16 Originale 40% Neuwert C-16!! Verkaufe C-16 Kassettenoriginale zu 40% des Neuwertes. Liste anfordern bei: H. Jendralski, Breughelstr. 7, 3152 Ilsede 5. P.S.: 100% okay!!

Over is back!!! Stuff (1-2 days old) C64/ST!!! Write with backporto to: P.O.Box 1226, 4280 Borken 1, W-Ger.!! 100% 100% 100% 100% Write or die!!!!!

Verkaufe C64 Originale: Bard's tale 1+3 (je 35 DM), Ultima 5 (55 DM). Kein Preishandel! An:Dieter Zani, Lindauerstr. 77, A-6912 Hörbranz, Tel:A/05573/34474 (bitte zuerst anrufen!!)

AMIGA user pay attention to this mention! All you want-you get from us-so-don't wait but rush! The right address for perfect service and fastest treatment is: Masters of the Island, PO Box 21, A-6072 Innsbruck

Achtung Musik Freaks! Ich digitalisiere jede Musik oder Geräusche. Info + Demodisk gegen 5 DM bar o. Briefmarken. Michael Holm, Postf. 12, D-7566 Weisenbach. AMIGA-AMIGA!

WOW! Super PD-Serie BLACK-FOREST!!! Info + 1 Testdisk für 5 DM bei: Michael Holm, Postf. 12, 7566 Weisenbach. NEU! NEU! Nur AMIGA*

Verkaufe Original Leisure Suit Larry 3 für PC 3,5" nur 70 DM. A. Aretz, L.-Erhard-Pl. 9. 6054 Rodgau 2



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

NEWS NEWS NEWS NEWS

Nintendo®

Stadium Events	89,94
To the Earth	89,94
Simon's Quest	104,94
Double Dribble	99,94
Air Wolf	99,94

PC Engine

Super V-Ball	109,94
Cyber Core	109,94
Splatter H.	109,94
Tiger Road	109,94
Chase H.Q.	109,94
PC Gengin	104,94
Atomic Robo Kid	104,94
Shinobi	104,94
Heavy Unit	104,94

Spiele auf CD

Golden Axe	124,94
Blodia	124,94

SEGA 16-Bit

Air Diver	119,94
Jyusoki	119,94
Herzog II	119,94
Golden Axe	119,94
Forgotten Worlds	119,94

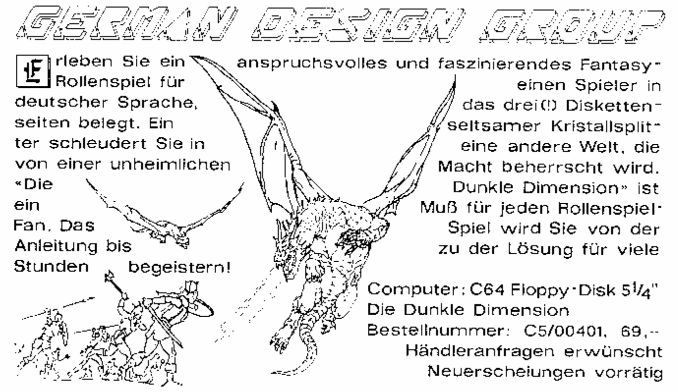
Flashpoint Preishit

Spellcaster II	99,00

SEGA

Golden Axe	89,94
Death Angle	79,94
Basketball N.	79,94
Slap Shot	79,94
Scramble Spirit	79,94
R.C. Grand Prix	79,94
World Games	79,94
Golfomania	79,94
Sp. Out Run	79,94
Sold City	79,94
Wanted	74,94
Galaxy Force	84,94

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.



···kostenloser Katalog auf Anfrage···kostenloser Katalog auf Anfrage

Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede
Hotline: »Freitags von 16.00 - 18.30«, ☏ 02301/12647
G·D·G

Biete neueste und beste Software für C-64 an. Spieleliste anfordern. Call: 0222/2242044. (Niki verlangen) Meine Adresse: Volejnik Niki, Heinrich Lefler g. 11/1/4, A-1220 Wien

WARNUNG, C64: Diese Preise machen süchtig. 1,50 DM pro Game. Kaufe und tausche auch. Schreibt mit Porto an: J. Geißler, Sauerbruch 10, 8630 Coburg, W.Germany/ Liefer auch m. Disk

AMIGA FREAKS aufgepaßt! Wir haben die neuesten Programme und Anleitungen. Supergünstig. Abo. möglich. Austria-1171 Postfach 558 oder Tel. 0222/45-75-71 auch Wochenende.

Neu Neu Neu Ich biete Spiele für C-64. Games*Fighter Bomber, F-14 Tomcat and Stealth Fighter. Battletech. All Games zwischen 35 und 40 DM. Write to Tim Werblow, A.d.Graskamp. 17, 5800 Hagen 1, Tel: 02331/689741 call now

Sucht Ihr billige Maker, Games oder ähnliches? Dann schreibt schnell an: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Liste kommt nur gegen 1 DM **Only PD for C-64**

AMIGATHE BAD GUYS**AMIGA** Wir bieten Software und Abos zu fairen Preisen. Schreibt an: BAD GUYS, Haus Felskinn, CH-3906 Saas-Fee. Call 028/572180 (Gino verlangen)

AMIGA ORIGINAL-GRAFIKSOFTWARE: Sculpt 4D Animations, NP 800,- f. 250,-, Turbo Silver 3.01 Stereo Vision mit dt. Anleitung NP 400,- f. 150,-unter Tel: 069/775984

Achtung Amiga bzw. C-64 Freaks Biete laufend News News. Ruf doch mal an. Tel: 02779/1459

Habe immer neueste Software z.B. Fighting Soccer, Shinobi. Habe auch alte Games. Schickt Eure Wünsche an: Ingo Brangs, Max-Planck-Str. 9, 4150 Krefeld 11 (onli Disk, C-64)

Verschenke! C-64 Disketten (Original) IO u. Cybernoid 2 a. d. 3., der mir 10,-DM schickt. Schickt an: Jens Strahl, Ohebruchstr. 11, 3000 Hannover 21--schnell--

Suchst Du PD-Soft für Deinen PC?? Ruf an und fordere kostenlos eine Liste an!!! Tel: 069/492308. Samstags und Sonntags nicht anrufen!

Porno-Soft für Deinen Amiga! Schicke 40 DM oder 30 SFR für die 5 neuesten Disks an HOT-Soft, P.P.Box 6242, CH-8805 Richterswil. Nur für Erwachsene, absolut diskret!!!

Biete neueste und ältere C-64 Software. Liste bekommt Ihr gratis. Schreibt an: Alexander Erritz, Schrebergasse 79, A-1220 Wien

*******IBM-GAMES!!!!!!!******** Verkaufe Originale, je 20 DM: Oil Imperium, Blue Angels mit Anleitung.
Tel: 02721/6100 (Oliver)!!!!

Austria Habe neueste Soft f. Amiga! Wer mir als erster schreibt, erhält ein Game gratis! Schreibt an: Schönhuber Günther, Schardingerstr. 9, A-4971 Aurolzmünster

---Robotech--- Super Sega Source Codes: 5 Disks (+ Disks + Post. für 50,- DM! Auch die allerneueste Soft vorhanden! Zum Selbstkostenpreis! Auch Abomöglichkeit auf 5,25 Zoll! Bei: Robotech, postlagernd, A-4623 Gunskirchen. AMIGA

Verkaufe an den Ersten, der mir 10 DM sendet Pirates, an den 50. Great Courts und an den 100. Football Manager II! Sendet es an: Lars Altenhoff, Schütorferweg 1A, 4500 Osnabrück ST/ST

AMIGA FREAKS ACHTUNG!!! Hot Stuff! Neueste Software für Euren Amiga!!! Für Infos und Newsliste schreibt an: Postfach 333, A-9021 Klagenfurt Österreich

CH*AMIGA*CH Power Soft bietet die aktuellste Soft, die es auf dem Markt gibt (nur Abos). Billiger und aktueller kann man es nicht mehr haben. Power Soft, Hofäckerenstr. 9425 Thal

AMIGA-Intromaker... mit v. Funktionen und Effekten * Preis: 15 DM in bar * Demo-Disk: 5 DM * Markus Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe * It's Free-Soft but not PD!

Mega-Manager f. den ATARI ST!!! Wieder mal ein Football-Manager, aber einer der Besseren. Info unter Tel. 06438/2319 Play Mega Manager!!!!!

AMIGA Heisse Pornos zu verkaufen. 10 DM + 3 Disks o. 15 DM (cash o. cheque) an Postf. 1242, 4418 Nordwalde. Lieferung absolut diskret; nur m. Altersangabe

Verschenke an den 3. Einsender von 10 DM FM2, den 4. Wasteland, den 5. P.O.Radience, den 6. Ultima V. Alles C64. Jochen Latsch, Bergstr. 7, 6301 Staufenberg 4

Scanne Fotos und Bildvorlagen vür D-64 im Print- u. Pagefox, Hi-Codie Format. Schreibt an; Weissböck Thomas, Ghegastr. 14, A-4800 Attnang-Puchh.

CPC 64 Löse wegen Systemsechsel meine Computerspiele auf.(Originale) Liste anfordern: Mario Kersting, Berliner Str. 28, 3524 Immenhausen (Rückp. beilegen) 05673/1643 Disk/Kass.

Habe, suche, tausche Soft. Habe North u. South, Hard Drivin usw. Fordert o. schickt Listen an/bei Mario Kersting, Berliner Str. 28, 3524 Immenhausen.
Tel: 05673/1643. Bei Listen anfordern Rückporto beilegen.

C64*Intros für Jedermann ab 15,- DM. Machen Romuzak-Songs. Bieten PD-Soft von Digital Marketing f. 2,80 + Porto. An Order Infos: 0911/693165 (Markus) nach 14 h/ or: 0911/692302 (Holger)

ATARI ST SOFTWARE ÖSTERREICH: Neueste Anwender Midi und Spielprogramme. Liste von Oliver Schaffer, Mollardg. 45/36, A-1060 Wien Tel: 0043/222/56-65-26

STOP: Amiga Software von Ace schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an Ace, P.F.3029, 1140 Wien, Tel. 222/9457294 ab 12-24h bis bald!!! -Austria!!!

****Amiga*Austria*Amiga**** Stop mal! Du brauchst allerneueste Soft, nicht älter als 2 Tage! Du willst sie u. wir haben sie!! Ruf uns an: 0222/9457294 o. PF. Ace 3029, 1141 Wien/Austria

Hi Amiga Freaks!!! I have X-Out, Larry 3, Cabal, Pirats usw. If you have good and new soft call me under 05522/73823 (Andreas) !!!Call or die!!!

Wanna get the very latest stuff for minimal (!) price? Robotech!! That is the solution!! Write to: Robotech, postlagernd, A-4623 Gunskirchen! Auch 5.25 Zoll Abos! Amiga

Amiga + 64'er: Super Demo-Intro-Lettermaker. Insgesamt über 180 Stück. Liste für 1 DM Rückporto: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11!! Ich tausche auch!! 100%

*****ST*****CH***** Wir bieten die neueste Soft nur Inland!!! Domenic Schnoz, Bodenacherstr. 86, 01/8250410 or Rafi Bider, Bodenacherstr. 30, 01/8250532, beide 8121 Benglen, so long

****C64**CH**** When you want the newest stuff, then call to: 031/42'52'08. Switzerland. Swapping and sell. We have also the cheapest abos! Call fast!

Große Auswahl an C-64 und Amiga Software vorhanden. Listen gibt's gegen Einsenden von 5 DM bei: X-Ray, PF 118, 6260 Reiden, Schweiz, Tel. 062/81'31'93

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben-
BGC, Postf. 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to:
The Elite, Postfach 235, A-1051 Wien or Postfach 532, A-1100 Wien

Verk. viele gute Originale (C-64), Disk u. Tape. Auch Tausch möglich! Schreibt mit Rückporto an: O. Zeyen, Pinxtenweg 3, 4300 Essen 14. 100% Antwort und Ehrlichkeit!!! C-64!!!

Top-Software!!! Abos + Modem-Imports!!! Write to: Piranhas, Postbox 1035, CH-5610 Wohlen 1 / The best way for the latest warez! Fuckings to all swiss lamers! Piranhas No. 1

Top-Soft für Euren Amiga-Atari-64'er-Schneider-PC-XT-AT, Info auf zwei Disks gegen 5,- DM an:
J. Klein, Postfach 1151, 5067 Kürten (Diskettenformat angeben) Gruß an alle

Verk. für C-64 Rygar u. Stieflip u.Co. pro Spiel 10 DM. Schreibt an:
Th. Golpl, Am Zehentstadel 4, 8031 Gilching

Mega Power Designs Bei uns bekommt Ihr über 300.000 Blocks neueste PD-Software! Alle Arten von PD!
B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen! ☏ 7541/72164 (Bernd) Liste gratis! C-64!!!only!

Neue Spiele f. Atari-ST. Liste gibt es gegen frankierten Rückum.: A. Schulz, Usedomer Str. 6 III, 1000 Berlin 65

Verkaufe für Amiga "Hard Drivin" und "North & South" in Originalverpackung für 50,- pro Spiel. Tel: 02631-22501, Michael Kessing, ab 17 Uhr

AMIGAOriginale**AMIGA** Verkaufe Indy 3 (Adv.) Talespin und Crazy Cars 2 je 50 DM. Habe auch C64 u. Spectrum Originale. Tel: 08669/37344

Verkaufe 2 Super-Games: Shadow of Beast (59,-DM) & Chambers of Shaolin (35,-DM) beide 100% ok & Original. Tel: 0211/709797 (Stephan)

Topsoft (C64) wie: Simcity, Oil-Imperium, Kick-Off, Hostages, Ringside, Airborns-Ranger, TKO, Microprose-Soccer etc. für 3-5 DM bei: S.Hellwig, Bachstr. 15B, 6520 Worms 23, 06241/76658, 15-18 Uhr

Verk. Orig. Amiga-Games á 40 DM Xenon2, Savage, Shinobi, Ooze 2, Ghouls en Ghost, Grand Prix, Barb.2, Turbo Out Run, a30GrandSlam, KindofMagic, Strder usw. Schlitt, Bremen, Ritterhuderstr. 51, 0421/617837

Die wichtigste Information
für jeden cleveren Computerspieler:

Jetzt den neuen, kostenlosen Games-Katalog schicken lassen (Typ angeben: z. B. C64Disk, Amiga, ST oder PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen - das ist nämlich extrem unwahrscheinlich und wir müssten dann die Preise noch weiter runtersetzen. Wir hätten nämlich sehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Games nur noch bei SUPERGAMES kaufst.

Einige Beispiele aus unseren ca. 800 Titeln gefällig?

C64D:	Iron Lord	z.B. nur DM 44,90
C64D:	Oil Imperium	z.B. nur DM 37,90
C64D:	Maniac Mansion dtsch.	z.B. nur DM 52,90
Amiga:	Fift Gear Car Race	z.B. nur DM 51,90
Amiga:	Populous	z.B. nur DM 59,90
Amiga:	Honda RVF	z.B. nur DM 59,90
ST:	Aquanauts	z.B. nur DM 59,90
ST:	Kickoff Play. Manager	z.B. nur DM 47,90
ST:	Shufflepuck Cafe	z.B. nur DM 47,90
PC:	Sim City	z.B. nur DM 67,90
PC:	Starflight II	z.B. nur DM 62,90
PC:	Leisure Suit Larry III	z.B. nur DM 99,90

Schriftliche Bestellungen bitte
(Vers. Kost. f. Nachn. zuzügl. DM 6,90)

SUPERGAMES:
Maria Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

Neuheiten · Sonderangebote · Zubehör



SEGA®

16-Bit-Megadrive

NEU · NEU · NEU · NEU
*** P.C. Engine II SG Super Grafx**
vollkompatibel zu allen
P.C. Engine Spielen
SG-Spiele auf Anfrage
Auswahl aus P.C. Engine-Software

Shinobi	Neutopia
Image Fight	Mr. Heli
Darius	A. Robokid
F 1-Triple Battle	Red Alert
Splatterhouse	Sidearms Special

*** Grundgerät PAL + 1 Spiel**
anschlußfert. an jeden Fernseher
*** Grundgerät + RGB Spiel**
Auswahl aus Megadrive-Software

Golden Axe	Afterburner
Herzog II	Super Shinobi
Forgotten Worlds	Tatsujin
Magic Warrior	Air Diver
Basketball	Sokoban

NEU: * ATARI LYNX Color LCD System
Grundgerät + diverse Spiele lieferbar!
NEU: * Master System Adapter
für **deutsche** 8-bit Spiele auf der Megadrive!
NEU: Phantasy Star II
für Megadrive mit englischer Anleitung und Text!
Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Ihr Videospiel - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 20 01
Änderungen und Irrtümer vorbehalten
* Export-Gerät ohne FTZ-Nr. u. VDE-Prüfung. Bitte postalische Bestimmungen beachten.

Für Strategiefans habe ich genau das Richtige: Airhansa (dt., Spielstand abspeicherb.)! Lassen Sie sich f. nur 10 DM (VK, Umsch.) faszinieren! Keine Raubsoft! An Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-D. 34b, 1000 Berlin 51,*C64*

C-64 Biete, suche, tausche Softw.! Games, Demos, Anwender. Tel: 0651/37913 Peter

Verkaufe C-64-Orig. Cass. & Disk z.B. Western G. (D), World G. (C) etc. Liste gegen frank. Rückum. bei J. Dunkel, Schulstr. 17, 7262 Althengstett. Suche auch gute Originale für C64-D

Verkaufe CPC 464 Kassetten-Spiele-- günstig!!! z.B. Ghostbusters, Goonies, Bruce Lee usw. Suche auch Tauschpartner auf 3'Disk Telefon: 07051/30430 ab 16.00 Uhr

AMIGA*** Verkaufe für Amiga Original Menace an Meistbietenden! Angebote an E.S., Wald-1, 8302 Mainburg!!!

C-64: Verkaufe Kassetten-Originale: "Epyx 21" 35 DM (nur 1x gebraucht), "Flight Ace" 30 DM u.v.a. Liste geg. 1DM RP von Jan Kühne, Ripener Weg 20, 2300 Kiel 1. Versand nach Vork.

AMIGA!!! Switzerland!!! AMIGA!!! Die absolut neueste Soft aus den USA. Zuverlässig + schnell. Contact us: 037/28'19'77 (Stephan) Greetings to all our contacts!!

Sega Module zu verkaufen z.B. Wonder Boy III, Tennis Ace, Kings Quest, Phantasy Star, Wonderboy II und 46 andere Module. Tel: 04521/71497 (Andreas)

Games-Superabo f. den C-64'er Keine Errors, superschneller Service, Games brandneu, 10 Disketten + Games Porto: 30 DM, Qualität hat ihren Preis*Batman..Postf. 20..A-8019 Graz!

Verschenke meinen C-64 + Floppy + Drukker + Disk. an den 40. der mir 1 Zehnmarkschein schickt. Verk. auch Spiele. Liste anfordern. B.F.C., Pommernstr. 65, 62 Wiesbaden. I love Sabine.

Wir verkaufen topneue Soft im Abo. Superbillig! Schreibe an: Power Projekt, postlagernd, CH-4313 Möhlin, Schweiz

Verk. C-64 Spiele auf Disk u. Cass, sowie Bücher, Zeitschriften u.a. Zubehör. Liste gegen Rückporto bei: M. Ebert, Am Taubenberg 1, 63331 Schöffengrund. P.S. viele Flugsimulat.

Dank Modem u. Kontakten zu Mailboxen in den Staaten und Europa habe ich immer neuesten Stuff ca. eine Woche vor Postsendungen. AMIGA Switzerland, Martin 01/7253367

Verk. PC-Eng.+ Mega Drive Spiele! PC-Eng: Heavy Unit 100.-, Side Arms-HV-Card 70.-, Side Arms-CD-Rom 100.-! Mega Dr: Super Hang On 90.-, Rambo 3 90.-! Orig.Verp.! Tel. 08241/2951

You want the newest Software for your AMIGA and ATARI ST. Contact us: "THE ELITE, Postfach 532, A-1100 Wien

Super Amiga News for you! Amiga Softw. zu verkaufen! Ruf an: Austria / 0463/35266 nach 17.00--P.O.Box 333, A-9021 Klagenfurt

Hot-Porno-Paket für Deinen Amiga. 5 Disks + Hot Pornos für nur 40 DM oder 30 SFR. Nur für Erwachsene. Lieferung absolut diskret. Hot-Soft, Postfach 6242, CH-8805 Richterswil

POWER PROJEKT - SCHWEIZ - AMIGA Allerneueste Software für Deinen Amiga! Nur Abos. Schreibe an: Postf. 146, CH-4313 Möhlin

SCHWEIZ*AMIGA***SCHWEIZ** Immer die neueste Soft f. Deinen Amiga bei Power Project! Nur Abos. Schreibe an: Postf. 146, CH-4313 Möhlin.

AMIGA-AUSTRIA! Verkaufe Software für Deinen Amiga. Dornhofer Alois, A-8911 Admont, Liftstr. 499

AMIGA-ÖSTERREICH Neueste Amigasoftware, schnell, günstig, zuverlässig Gratisliste bei Postf. 142, A-1140 Wien. Auch ältere Topprogramme vorhanden!-

Verk. Orig. Games: Hostages 20 DM, Kick Off 20 DM, Shao-Lins Road 10 DM, Scooby Doo 10 DM, Power-Pack 10 DM. Alle zusammen 60 DM + Serve u. Volley gratis dazu! Geld f. Verpackung beilegen!

C-64 Spiele und Anwenderprogramme auf Game On, Magic Disk, Input Heften und Public Domain Disketten: St 2-5 DM...30 Disketten mit 64-Spielen und Transport-Box, 15 DM!!

Original Amiga Software mit Anleitung bzw. Handbücher Populous 35.-, Eye 10.-, Amegas 10.-, Las Vegas 10.-, Plutos 10.-, u.v.a. Liste gegen Freiumschlag. Werner Benzing, Nelkenstr. 12, 3015 Wennigsen 5

First there were only lamers, but we present our address. Send your newest ST or Amigastuff or 2 DM each disk to: PF 43 13 42 in 8900 Augsburg 43. Only ST or Amigasoft.

AMIGA: Latest Seka Source Codes!!! Alles vorhanden: Fordert meine Liste. Eine Disk kostet 5,- DM inkl. Disk, Porto, Verpackung. Meine Adr.: Tilmann Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73. Tel 040/6792564.

AMIGASOFT Habe immer neuen Stuff*Call 0211/7488731*Don't delay call now!

VASP is always looking for new Amiga-swap-contacts! If you are interested to get in touch with us, then write to: MCB/VASP, PO.Box 375, CH-6043 Adligenswil/Lu, Switzerland

Tausche für AMIGA Larry 2 512K, XCopy2, Populous, Grand Monster Slap gegen 512K Speichererweiterung oder 3,5" Laufwerk. Tel: 04367/8222 nach 18 Uhr nach Frank fragen.

Hi Amiga Freaks! Ich verkaufe günstig für Deinen Amiga neue Software. Tel: 0208/608541! PS: suche Hunderennen f. Amiga 500

*****AMIGA***AUSTRIA***AMIGA***** Billige Soft und schnelle Lieferung. Fordert Liste an. Schreibt an Dimple, Postfach 40, A-8041 Graz

ATARI ST: Listen carefully! I've got the latest stuff! For information dial 0231/332584!!! (Andreas) Fuck the Amiga!

Biete Erotikprogramme (PD) für Atari ST (1MB) auf 4 doppelseitigen Disks f. nur 20,-DM inkl. Versandkosten. Schein an: Jörg Drescher, Paket 53, Lütjenburger Str. 69, 2300 Kiel 14

Wir verkaufen und tauschen neueste C64 Games!! Ab 1 Woche alt! Interessiert?? Sann quäl Deinen Stift und schreib schnelll an: Magic Soft, PF 2263, 4840 Rheda-WD !! Rückporto !! Auch Amiga!!

******AMIGA****** Glasklare Erotikshow Disk DM 19.90. Restposten an Software aller Art ebenfalls günstig. Auch div. Hardw. abzugeben. J. Busch, Kirchbergerstr. 8, 5000 Köln 41

Yep*ONLY AMIGA-ELITE-WAREZ*Nope Verkauf (á 1 DM), Tausch v. Softw.. Demnächst Tausch via HST 14.4 Modsem. Dial:+49 (0)911 731408 at 6 to 10PM. Yep * HST RULZ * Nope

C-64/128 PD-Software: Große Auswahl leistungsfähiger Programme aus allen Bereichen. Erhebe Unkostenbeitrag. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: K.-U. Dittrich, Husumer Str. 10, 3502 Vellmar

AMIGA Günstiges Monatsabo-Super Service von 25-100 Disks im Monat***Dragnet** PF-82*8054 Graz*Austria*

Verk. für den Amiga 500 das Original Indiana Jones 3 (kompl. in dt.) mit Kompl. Lösung f. 50 DM. NP.90 DM. Tel. 09544/1241 (Sven)

Ero-Club Hey Du! Suchst Du Software für Atari ST/Amiga? Dann schicke uns einen frankierten Rückumschlag f. Liste an ERO, Postf. 57, 6711 Beindersheim

C-16: Verk. 1.: heiße Dia-Show (220 dig. Superbilder. 2. T. in Farbe auf 5 Disks) nur 35 DM! ": Spiele wie Funny Girls auf einer Disks nur 15 DM! 3: 150 Superspiele auf 3 Disks nur 25 DM! 4: Anwenderprogr. auf Disk nur 15 DM an: A.Goebbels, Weidenstr. 100, 4700 Hammm 1

REAL AMIGA FREAKS Present hot Amiga stuff and PD-soft. Write to: BKA of RAF, Wieningerstr. 9, A-4780 Schärding (swapping)

Sexy-Picture-Show für Amiga auf 5 randvollen 3,5" Disk's f. nur 25 DM. NN o. Vorauszahlung. R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar

ZIP- einzig Erotic-PD-Serie für ATARI ST m. Farbmonitor pro Disk nur 8,-, Vorkasse + 5,- Versandgebühren ab 18 J. Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65, Tel. 030/4652611

AMIGA 500 Games Jede Disk 3,5" nur 4,- DM. Postf. 1503, 4280 Borken/Westf.

Suche Hardware

Commodore gesucht! Wer schenkt oder verkauft armem Schüler sehr billig seinen Commodore. Tel: 0711/3462327

Hilfe! Wer schenkt armer DDR-Schüler in einen Computer? Schickt ihn an: Heiko Dressel, Siedlung 113, 8729 Hofheim o. ruft an: 09523/1399. Vielen Dank.

Suche defekte Amigas u. alle Art von Amiga-Hardware. Übernehme Porto und zahle 10 DM. Schreibt an J. Busch, Kirchbergerstr. 8, 5000 Köln 41

Armer Schüler sucht IBM-kompatiblen PC/XT/AT mit 8 MHz + EGA/VGA + Monitor + Zubehör um FOS besuchen zu können! Dringend! Gerhard Mayer, Holzspitz 1, 8811 Leutershausen.

Welcher gutherzige Mensch verkauft einem armem Computerfreak einen Amiga 500 für 60 DM, übernehme Frachtkosten. Bitte rufen Sie an unter 0208/24363 Danke!

Wer schenkt einem DM-schwachen DDR-Lehrling einen Amiga 500? (BIETE THÜRINGEN-WOCHENEND-URLAUB) Computer + Adresse an: J. Faulstich, A.-Bebel-Str. 18, DDR-5807 Ohrdruf/Thür.

Suche preisgünstig Floppy 1541. Ruft schnell an: 05148/1292 (18-20 Uhr). Dringend! Komme aus DDR!



Reinhard Schröder Telefon: 02 51/53 27 71
Frie-Vendt-Straße 16 Telefax: 02 51/53 28 42
4400 Münster Btx: 02 51 53 28 42

No-Name Disk. 3 1/2', 2DD mit Aufkleber 10 Stück 16,95

ATARI Farbmonitor SC 1224 599,–

2. Laufwerk 3 1/2' für ST oder AMIGA 229,–

Internes Laufwerk für AMIGA 2000 mit Einbaumaterial 199,–

AMIGA 500 Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mit Uhr 199,–

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- *Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.*
- *Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,– DM in Briefmarken.*
- *Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.*
- *Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.*
- *Händleranfragen erwünscht!*



PC ENGINE		MEGA DRIVE	
PC-ENGINE RGB *	...379,-	MEGA-DRIVE+1SP. *	...429,-
PC-ENG. RGB NEU +SP. *	...439,-	ATOMIC ROBO KID	...a.A.
ATOMIC-ROBO-KID	...107,-	GOLDEN AXE	...119,-
SUPER VOLLEYBALL	...a.A.	HERZOG ZWEI	...119,-
PC-KID (GENGIN)	...104,-	SUPER SHINOBI	...119,-
HEAVY UNIT	...109,-	FORGOTTEN WORLDS	...119,-
RED ALERT (CD)	...123,-	SOKOBAN	...a.A.
CHASE H.Q.	...109,-	NEW ZEALAND STORY	...a.A.
SPLATTERHOUSE	...a.A.	ALLE WEITEREN SPIELE 119,- !!	
CYPER CORE	...a.A.	JOYSTICK XE-1 ST	...94,-

NINTENDO			
WIZARD & WARRIORS	.. 85,90	SUPER MARIO 2	...89,90
TIGER HELI	... 84,90	MEGA MAN	...87,90

SEGA MASTER-SYSTEM			
SLAP SHOT	...a.A.	ALEX KID III	...69,-
WONDERBOY 3	...74,-	R.C. GRAND PRIX	...a.A.

AMIGA		PC	
INDIANA JONES ADV	...67,90	THEIR FINEST HOUR	... 79,90
SILKWORM	...54,90	POPULOUS	... 67,90
XENON II	...62,90	COLONIELS BIQUEST	..109,90
IT CAMES FROM A DESERT	...74,00	DIE HARD	... 67,00

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.



24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/ 3317

Hilfe! Wer schenkt Schüler Amiga 500? Bezahle Fracht! Schreibt an Maik Altendeitering, Drosselstr. 14, 4455 Wietmarschen 1, Tel. 05908/1561. Danke.

"Armer" Schüler (DDR) sucht preiswert Farbmonitor u./od. Atari ST o. Amiga. Kann max 100 DM anlegen. Contact me: Carlo Zottmann, August-Wolf-Str. 36, DDR-4306 Harzgerode.

Wer schenkt armem Schüler 3 1/2 Zoll Laufwerk für Amiga? Schickt die Laufwerke an Robert Silbermann, Am Rosenanger 27, 1000 Berlin 28 * bevorzuge Profex-Laufwerk * übernehme Porto!!!

Wer schenkt bereuendem CPC 464 User einen Amiga 500, Farbe, Maus + Software. Porto an Absender! Max Becker, Franziskusweg 1, 5165 Hürtgen/Vossenack. Danke, vielen Dank - Mein CPC als T.N.

Wer verschenkt seinen Atari ST? Schickt ihn an Thomas Ziehl, Siegstätt 4, 8011 Forstinning. Zahle Fracht! Danke.

SOS Schenkt mir jemand seinen Computer C64/128 oder Amiga/Atari? Ich bin bereit 100 DM auf's Spiel zu setzen! Telefoniert schnell an: C. Aquilano 004161883973 (Schweiz)

Suche billigen Amiga + Monitor u. Drucker, evtl. auch Atari ST (muß preiswert sein) Angebote an Peter Becher, DDR-4370 Köthen, A. d. Rustenbreite 53

Wer schenkt armem Schüler funktionstüchtigen AMIGA mit allem drum u. dran? Kann nur 60 DM bieten. Nach 16 Uhr bin ich (Andreas) für ernstgemeinte Anrufe da. Habt Mitleid!

Wer schenkt armem Schüler ein Floppy für den Amiga 500. Vielen Dank! Andreas Szelinski, Kurt-Huber-Str. 22, 8070 Ingolstadt.

Sega 8-Bit-16Bit u. PC-Engine + Module gesucht. Kaufe auch ganze Modulsammlungen auf. Tel.: 04521/71497 (Andreas)

Amiga 500 gesucht. C-64 + Floppy gesucht. Tel.: 04521/1041 (Andreas)

Ich suche AMIGA 500 f. ca. 400 DM. (Wenn möglich mit Adapter u. Spielen). DRINGEND! Call 06142/53469 or write to W. Weber, Thüringer-Str. 22, 6090 Rüsselsheim.

SOS! Wer schenkt mir einen AMIGA? Bitte meldet Euch bei: 02244 4265. Fragt nach Patrick!! DANKE!!

Suche AMIGA!!! Tausche gegen C64 + Floppy 1541 + Drucker (SP-180VC) + Green-Monitor + 10 O. Disks + Druckerpapier u. zwei Büchern! Bitte melden bei (030)7461678. Nach Matze fragen.

Suche gut erhaltenen AMIGA 500 m. passendem Stereo-Farbmonitor. Biete max. 1000,- DM. Das beste Angebot bekommt den Zuschlag. Tel. 09842/2483; ab 17 Uhr - Rainer verlangen.

Welcher barmherzige Samariter schenkt mir einen intakten Amiga 500? Schickt diesen bitte an: Martin Seifert, Gutenbergstr. 9, 6304 Lollar 1

Suche Amiga 500 + Farbmonitor in gutem Zustand VB 600 DM. Tel. 07144/16758 (Eric)

Zwei Schüler ohne Geld suchen einen freundlichen Irgendjemand, der uns einen Computer schenkt(C64/128 o. Amiga usw.). Auch der S. Reim, O. Wokoma, Parkstr. 43, 3500 Kassel

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 50 + 10845 Monitor + Joysticks + Zeitschriften + Handbücher + 200 Disketten mit Diskettenboxen an Meistbietenden. Erst 8 M. alt. Tel.: 07183/6064.

Verkaufe TI99/4A + Floppy + 200 Disks. + 2 Joysticks + Ti Extended-Basic + Parsex + Popeye + Hangman + Donkey-Kong + Disk Manager 2 + Disketten Box + Handbücher DM 699,-unter der Tel.: 06103/71495

Computer für 10 DM?! Überlasse meinen CPC464 dem 99. Einsender eines 10DM-Scheines! Der 101. bekommt ein ATARI VCS2600! Alles !A! Mayer G., Holzspitz 1, 8811 Leutershausen! Beeilt Euch!

Verk. SegaMaster, LightPhaser, Control-Stick, GangsterTown, AlienSyndrome, HangOn, ShootingGames, Afterburner, Zillion2, Shinobi, ActionFighter, ThunderBlade, Choplifter, NP: 1170DM, Preis nach VB, Schreibt oder ruft an: Markus Bieler, Schinnerstr.23, 8457 Pressrath, Tel: 09644/1413

Einmalig! Ich verschenke meinen C-64 2 + Monitor + Top-Games an den Hundertsten, der mir 10 DM schickt. Adr.: Dennis Wälken, Buererstr. 23, 4650 GE-Horst.

Verk. Atari 520 ST+Floppy SF 314, m. vielen guten Spielen f. VB 750,-. Markus Cornet, Hadamarerstr. 4, 6253 Hadamar 7, Tel. 06433/368

Amiga: Verkaufe Eprombrenner für alle gängigen Eproms. Tel. 030-6122316

Verkaufe C16 + Datasette + Joystick + 2 Adapter + ca. 40 Spiele. 3 Jahre alt, wenig benutzt, guter Zustand, spielfertig!!!! NP 370,- VB 180,-. Tel. 05245/4590 (Thomas) von 20-21 Uhr.

Verkaufe CPC464 + Grünmonitor + 10 Cassetten f. DM 300. Tel: 02371/67327. Computer ist 2 Jahre alt.

Verkaufe 1-seitiges Laufwerk SF354 (360KB) für Atari ST. Abzugeben für ca. 50-60DM. Top in Schuß. Ruft gleich an unter (02633/93136)

Verkaufe CPC 464 Tape + GMonitor + MP2 + Joy + 80 Spiele, darunter viele Originalspiele + Handbuch wegen Systemwechsel für 550 DM. Ist doch spottbillig. Simbad Sasic 0711/3400533.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Drucker + 2. Laufwerk + Benutzerhandbuch für 700 DM (mit Monitor) Tel.: 08731/71178 (René)

C64 + Farbmonitor 1701 + Floppy 1541 + Diskettenbox mit 160 Disketten + 2 Originalspiele (The Train, To be on Top). Alles in gutem Zustand. Thilo Zachmann, Brünnersbergweg 6, 7142 Marbach.

Verkaufe 8 Bit VGA-Grafikkarte 8000x600, 3 Wochen alt. Melden bei Dirk Börner, Alte Brauerei 14, 6308 Butzbach 1. Tel. 06033/65399.

Nitendo-Game + 13 Cass. + Zapper - Alles neu DM 650. 06071/34557. Oliver Wolff--Sega-Game+5 Cass. neu DM 400,- Tel. 06071/34557 Oliver Wolf

Neuwertiges Modem Discovery 1200 C + voll funktionstüchtig, mit Handbuch Terminalprogramm, Anleitung. Preis: Verhandlungsbasis 250 DM! Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/679264.

Verk. Star-Drucker NL-10 m. Interface f. C64/128(D) Preis: 250,-DM Tel: 06146/4174, ab 17 h

IBM! Verk. Genius GM6 + Mouse (6 Mon) 50,- DM, Gamecard (2 Joysticks) 25,- DM, IBM Joystick 15,- DM. Johannes Dietrich, Coesfeldweg 43, 4400 Münster. Tel.: 0251/863383

Verschenke: Amiga 500 + Farbmonitor + Farbdrucker + 2 Diskettenlaufwerke + 2 Joysticks an den, der mir als erster 20 DM schickt: Stefan Geue, Elbeallee 108, 4800 Bielefeld 11. Haut rein!

Verkaufe meine 512K-Byte Erweiterung für Amiga 500; mit Akkugepufferter Echtzeituhr, abschaltbar, nur 1 Monat alt für nur 195,- DM. Frank Strohmeyer 02323/83343

Verk.: C128, Floppy 1571, F.-Monitor 1901, Mouse, Final Cartridge 3, 110 Disks, 4 Orig. Spiele, 128 Buch, PD-Soft für 850 DM (VB)M Interface + Centronics Kabel für 90 DM; Tel: 07157/72207

Verkaufe neuw. C-128D mit Action Cartr. + über 50 Orig. Spiele, Diskbox, 4 Joysticks, Maus M1, Datasette, viel Literatur für nur 1000 DM VB!! Tel. 09973/1213 !!Schnell!!!

Verk. 1 Jahr alt. C-64 + Floppy 1541 II + ca. 70 Disks + Box + Reset. + 4 Joystick + Datasette + Tapes + Originale wie Katakis, Menace.., Alles erste Sahne. VB 500 DM OK? Tel. 08721/7453

Verk. 128D, Monitor 1901, MPS 1200, Datasette, Modul, Superbase, Superscript, 5 Lernpr. - Engl. + Franz. -, 1000 Leerdisks + Boxen und vieles anderes, NP ca. 3000,- VB DM 1150,-. Julian Strauß, Tel.: 07044/32321

Verschenke Amiga 500 an den Ersten, der mir 10 DM schickt. Kai Mielke, Hauptstr. 51 a, 6116 Eppertshausen

Verschenke C64 + Floppy + Div. an den 333. der mir 1 DM schickt! Jeder 99. bekommt 10 nagelneue Disketten! Nehmt die Chance wahr! Schreibt an: Swen Ziese, Suhlgarten 12, 3180 Wolfsburg 1

EuroPC/schwarz, 44 LED Lauflicht integriert. Colormonitor, Lautspr. mit Regler, 2 LW 3.5, Maus, Joystick, Fachbücher, 1 Tonne Games + Anwenderpr./evtl. Speichererweiterung. VB 1750,-. 07031/228102 ab 18 Uhr (Das ist die Gelegenheit!) Also, anrufen, brauche Platz daheim!

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Datasette + Joystick + ca. 35 Originalgames und BTX-Decoder. Alles nur 400 DM. Wiesmann-Interface f. alle gängigen Drucker = 50 DM. Ch. Franzl, Wernerstr.12, 4600 Dortmund

C64/2, Floppy, Exos V3, 2 Joysticks + Originalsoftware!!! 9 Monate alt! Nur komplett! DM 550,- P. Merlier, Mittelstr. 3, 5419 Wienau. 02689/3798, 9-22 Uhr

Verkaufe C-64 Emulatorkabel mit Software. Call B. Bieser, Kircherlen 48, 5340 B. Honnef 6, bye! (50 DM nur bei Vork.)

Verschenke meinen Amiga 500 an den ersten der mir 10 Mark (fürs Porto) schickt!! G. Maddell, Megebläch 8, 3000 Hannover 21!!

Verk. C64+Floppy 1541 II+Geos+ca. 35 Disks z.B. Micro.Soccer/Airbornranger/Winter Edition/Game on + Joy VB 550 DM/Markus Trautner, Sonnenstr. 68 B. Neuendettelsau, Tel. 09874/5900/PS: + Diskettenbox f. 50 Disks

Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar Tagespr., Emulatorkabel m. Softw. 30 DM, Scart-Monitorkabel f. Farbfernseher 25DM X-Copy-Modul 20 DM, Antivirusset Disk + Hardw. 35,-DM, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg-Gladbach 2, Tel. 02202/38706 P.S. Ruf doch mal an.

Verkaufe C64 II + 1541 II + 100 Disks + Mouse + Star LC 10C + ! Diskbox. neuwertig (9 Monate alt) VHB Tel. 06144/31627

Verk. C64 + Floppy1541 + Alti o. Car, Tridge Mkg + Mouse + 140 Disks + Joystick+ Disk.Boxen, NP 1150DM, VB, Tel. 09231/61935

Laß Dich beschenken! An den 17., der mir einen 10 DM Schein schickt, verschenke ich meinen Seikoscha (GP500) + Zubehör, der 13. bekommt meinen + 4 (komplett)! Thomas Greff, Schloßstr. 62, 7470 Albstadt 2

Verkaufe CPC 464 + Grünm. + 3 und 5 1/4 Zoll Laufw. + 70 Disks mit D.boxen + Fernsehmodulator MP2 + Zeitschr. und Spiele, VB 650 DM, Epromsteckkarte (Dobbertin) mit Maaxan Assembler und 3 8KB + 3 16KB Eproms. VB 175 DM. Tel. 07144/18868

SOFTWAREHOUSE SCHWARZ/NEUKÖTHER GBR 4230 WESEL · Sophienweg 3 · 0281/25922 · 14-21 U

· Neuheiten ·	AMIGA	ATARI ST	C64 DISK
Blue Angel	69,50	69,50	43,95
Future Wars tt.	66,00	66,00	-
Iron Lord	72,50	72,50	52,50
Cabal	69,50	54,00	-
North + South	62,00	62,00	-
West Phaser	99,00	99,00	-
Rainbow Island	69,50	54,00	43,95
X Copy II + Hardware	67,00	-	-

Preise zzgl. 6,00 DM Versand / ab 150,00 DM frei

Achtung PC-Freaks! Wegen eiligem Systemwechsel schenke ich dem, der mir als 50. einen 10 DM Schein schickt, meinen Schneider Euro-PC. Schickt dden Schein an: Klaus Winter, Wichernstr. 38, 8450 Amberg

Verkaufe Drucker Commodore MPS 1200 für VB 329,- DM. 1 1/2 Jahre alt, jedoch ungebraucht. Verwendbar f. C-64, C-128. 1000 Blatt Papier. Marco Heberer, Urberacher Str. 13, 6074 Rödermark/Messenhausen

C64II + 1541 + Graphik-Matrix-Drucker + 2 Diskboxen + ca. 270 Games + ca. 20 Anwenderprogr. + Philips Farbmonitor für nur 1000 SFR! (Neupreis: 2400 SFR) Tel. CH-074/74365 (Felix oder Florian)

Verkaufe PC-Engine "Super Grafx" (PC Engine 2) inklusive Spiele: Battel Ace! Gerät ist neu u. ungebraucht! 100% in Ordnung! Für nur 590 DM! Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr!

Verkaufe PC-Engine/RGB + 4 Spiele (Gunhed, Tiger Heli, Digi.Champ, Yaska) für nur 560,- DM! Alles 100% in Ordnung! Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr!

Power Soft-CH, wir bieten Dir 3,5" RDD Disk 100% fehlerfrei zu nur Fr.1,50/Stück (Mengenrabatt) die Etiketten sind inbegriffen, weitere Hits: Computer, Drucker, Festplatten, Karten + Modem, Laufwerke, Monitore, Power Soft, Hofäckerenstr. 737, CH-9425 Thal, the Best

Verkaufe: C64 + 1541 + LC-1 = C+Fin. Cartridge + Datasette + 36 Originale + 1 Joystick + ca. 100 Disks für nur 1200 DM VB meldet Euch bei: Mirko Utke, Hochstr. 64, 4972 Löhne 3, Tel. 05731/83944

Verkaufe Atari 800XL + Grünmonitor + Floppy + Joystick + 50 Spielen + Diskettenbox + Anwenderbücher alles 1A Zustand. Preis auf Verhandlungsbasis. Tel. 05148/1519

!Zu verkaufen! Sega Master System mit 19 Spielen u. Lichtpistole 800 DM. Tel: 08802/8336 ab 14 Uhr.

CPC 6128, grün, MP2, Multiface 2, 140 Orig.-Games, Cass. Rekorder, Schneider Joystick mit Anschl. f. 2. Joystick f. 600,-DM. Tel.: 05250/5802

Verk. dem Meistbietenden einen C64II, 1541II, Reset, Eprom Card, 8 Orig. u. 115 andere Disks, Diskbox, 2 Joysticks, Handbücher, ASM-Sammlung, Locher. Tel. 05491/4138 (Chris) ab 18 Uhr wegen Arbeit. Neupreis zus. 1450 DM

Biete Amiga 500 mit Farbbildschirm u. Matrix-Farbdrucker MPS 1500 C u. 4 Originale (Populous, Bard's Tale II, Zak NcKracken, Clever & Smart) (alles intakt!) für nur 10 DM! Eine(r) der ersten 50 wird ausgelost.

Verk.: C-64 II + Floppy 1541 II + Datasette + Diskettenbox + Originaldisketten für ca. 550 DM. Sven Marx, Kiefernweg 6, 5064 Rösrath

Verkaufe! Star LC 10 C Colour. 100% ok, mit Anleitung und Druckprogramm. 10 Monate alt VHB. Tel. 022386152, Sven Kelzenberg, erftstr. 48, 5024 Pulheim 4

C-64. Floppy, Drucker, Action Cartridge V.5 Plus 10 Originale (Zak McKrackken TD2) Zubehör!! Alles für 750 DM.
Tel: 06033/5308 nach 20 Uhr (Mo-Mi) nach Christoph fragen!!!

Tausche

Hey ST User. Wer hat gute Games und tauscht mit uns? Listen und Disks an: Alexander Plümer, Spechtweg 18, 4837 Verl 1

!PINK TURNS BLUE! Tauscht auch mit Anfängern, nur Amiga. Wir haben das geilste. Schickt 10 Disks mit der Soft, die Ihr habt. Ihr bekommt sie geiler zurück. Schickz nur Disks or fucked. H. Winkelmann (Hy Ruebi), Kirchstr. 132, 4100 Duisburg 17

B.B.O.B. search for new contacts (C64). Only hot stuff (no lamers). We also search for old sportmanager.(only)*interested then call B.B.O.B.*** under: 06206/4954**C64 Disks *YAA

SCS (Soldiers of creasing sun) are DEAD: Just before being thrown through gates of hell, they formed with their last power and under great effort a new Powergroup: DIGITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wares! Our HQ: P.Box: 1452**8672 Selb!!

For a serious contact on C-64 and Amiga write to: J.Hornschild/Iron, St.Margarethenweg 28, 8204 Brannenburg

Suche Tauschpartner für C-64! Schickt Listen und Disks an: Björn Metzdorf, Waldhüterpfad 59, 1000 Berlin 37, Tel.:030/8135373 (nur innerhalb Berlins!)

If you want to swap hot C64 and Amiga stuff call: 06442/22770

CPCCPC**CPC**CPC**CPC**CPC** Suche noch Tauschpartner für den Armstrad/Schneider CPC. Stephan Hügel, Lutherstr. 5, 3388 Bad Harzburg 1----Hallo Crowley of AVOID

Tausche/kaufe C64 Games. Listen mit Rückporto an H. Holzner, Leonbergerstr. 10, 7085 Schloßberg

Hey Amiga User! Suche und habe neue Soft! Games-, Musik-, Lern-, und Anwenderprogramme!**Schickt Liste oder Disk an: Sue-Soft, Björn Maladinsky, Im Sieke 75, 3300 Braunschweig* auch C 64

Suche Tauschpartner für den ST. Schickt Eure Listen an: Timo Wiesinger, ST. Germanstr. 5, 672 Speyer

AMIGA*AMIGA*** Tausche neueste Amiga-Software!!! Write to the cool address: E.R., Null Nulll Dreizigstr. 54 D, 5804 Herdecke 1. fast

AT ST: Systemneuling sucht Tauschpartner in ganz Deutschland. Schickt Eure Listen an: Kai Friedrich, Uph. Heerstr. 121, 2807 Achim 3 100% Antwort

ATARI ST/SCHWEIZ/ATARI ST Suche Tauschpartner! Habe 150 Games z.B. Asterix 2, Rick Dangerous usw. Wendet Euch an die Tel.01/4816702. Bis bald Freaks!!!

Jive Bunny (Ex-God-Mitglied) Amiga: Ich tausche die neueste Software!! Keine Demos. 100% Antwort, wenn 1-2 Disks beiliegen. Schreibt an:(No Name), P.O.Box 119053, 7050 Waiblingen

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an Sebastian Tacke, Kirchstr. 69, 3453 Grave

Tausche PC Games Quadralien, Kings Quest1 u. das Infocom Adventure Sherlock gegen Larry3 con Sierra (PC). Tel. 02306/80093

****520 ST**** Biete und suche Software. Suche: Drakken, Sim City usw.Rufe: 04841/5188 (Stefan) 100%

Ich suche für meinen Amiga 500 einen Tauschpartner. Gesucht werden Spiele und Anwender! Achtung! Keine PLK o. Postfachnr. Listen an Leo Schneider, Hauptstr. 14, 6541 Wüschheim - Vorzugsweise deutsche Programme o. Anleitung.

ST*ST*ST Suche zuverlässige Tauschpartner für Spiele und Demos! call: 07851/1808 (Christoph). fast!!!

***AMIGA* Ich tausche/suche** Demos-PD-Soft-Anwender etc..*3,5-5,25 Disk: Write to: Postfach 7133, 5030 Huerth-7 PS: I searching for good mailbox numbers with stuff in secret board!!

Suche Tauschpartner für C64 der zuverl. ist. Habe neue und alte Games. Schreibt an: Robert Klattenhoff, Eichenstr. 28, 2870 Delmenhorst. 100% Antwort (versprochen) bis bald!

AMIGA*C64*Suche zuverl. Tauschpartner! Habe beide Computer: Buggy Boy, Lizenz zum Töten, Grand M. Slam, Test Drive 2, Leaderboard Golf 123, usw....call:06438/6368 Torsten

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga (1MB). Liste an: Oliver Dresler, Am Wiesengrund 15, 3180 Wolfsburg 100% Antwort

Suche Pool of Radiance *AMIGA*. Ich tausche mit Maxi-CDs (Jede Maxi lieferbar) oder kaufe. Adresse: Marcus, Egerstr. 36, 6367 Karben 6 (Petterweil)

Suche und tausche Spiele u. Anwendersoftware für CPC 6128. Listen an G. Bracht, Niedermöllerstr. 19, 5990 Altena

Amiga! Suche zuverl. Tauschpartner. Habe Batman II, RVF-Honda usw. Listen o. Disks an:
Thomas Neupert, Th. Körner Str. 7, 8590 Marktredwitz, (09231) 3977 (Disks zurück)

X-RAY CONNECTION is on AMIGA!!! Send your disks to: H.Pestel, Hüttenstr. 178, 5100 Aachen 1, BRD -Only disks, no lists or letters!!! -

*****ATARI ST***** Suche Tauschpartner für 1040. Tausche mit jedem, auch Anfänger! Tel. 04954/1614 Mo-Do ab 17 Uhr (Christoph)

C64*CH***C64 Suche Tauschpartner.** Habe immer die neuste Soft. Darunter sind: Moonwalker, S.Wonderboy T. Outran Ghostbasters uva. Suche: X.Out Rock'n Roll, Ghouls'n Ghosts, T.Isla. Roland van der Maat, Alpstr. 22, 9443 Widnau Schweiz 100% vack! Write!!

Tausche neues Amiga 500 Laufwerk (A1010) gegen Originale Microprose Soccer und Hard Drivin. Call 089/675909 (Tom). Call fast!!! Tausche auch gegen andere Originale.

C-64AMIGA!!Iron sucht weitere Tauschpartner!!** Wir haben immer die neuste Soft! Write to: M.Busche (Iron), Nußdorferstr. 49, 8204 Brannenburg!! 100% Answer!! Greetx to all members!!!

Atari ST Suche Tauschpartner! PD. und Originalsoft. Nur in Koblenz! Tel. 0261/53703

Wer möchte mit mir tauschen (64+Disk). Schreibt an: Matthias Laskowski, Linsdenstr. 10, 2741 Kutenholz

Suche Tauschpartner für C-64. Schickt Listen u. Disk an Thomas Hildebrecht, Huttenstr. 106, 4000 Düsseldorf 1, 100% Antwort!

Amiga 500, tausche o. verkaufe nur Originale. Habe z.B. Popolous, Waterloo, hanse... Suche z.B. F-16, F-19, F-29, Player Manager, Great Courts, Blue Angels. Tel. ab 19.00h Uwe 08051-7467

Einmalige Gelegenheit! Tausche C128 + 1571 + Grünmonitor + Superscript128 + Superbase128 gegen C64 + Farbmonitor. Antworten an: Stefen Moser, 7519 Oberderdingen 1, Tel: 07045/3630

Suche Tauschpartner f. den C-64 auf Disk. Habe gute Spiele wie z.B. Tie Break Kid, Def.Of. The Crown u.a..Schickt Eure Listen an:
Frank Jürgens, Wiesengrund 114, D-2161 Hammah

Suche Tauschpartner für ST. Habe neue und alte Games. 07256/1735. Schickt Eure Listen an:
Michael Roesler, Zeughausstr. 71, 7522 Phillippsburg

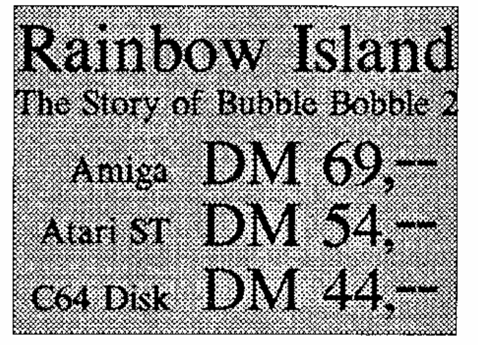
ST (OP) Ich sehe es Dir an den Augen an Du willst mit mir Zak Mc Kracken gegen R-Type tauschen. Tel: 04173/8645 nur 19-21 Uhr (Björn)

Suchen Tauschpartner für C64 Games. Nur Disc. Ruft an: Guido 04861/5464 oder Björn 04861/5212

Peksoft

Computersoftware

Laden : 8000 München 5, Müllerstr. 44
Versand: 8031 Gilching, Landsberger Str. 77



Im unserem Ladengeschäft:
Ständig mehr als 1000 Programme zum Testen und kaufen. Viele Sonderangebote und freundliche, sachkundige Beratung gehören für uns zum Kundenservice!



Tie Break
Der neueste Hit von Starbyte!
Amiga/ST je DM 74,--



Weird Dreams
Ami/ST/PC je DM 69,--



Midwinter
Ami/ST/PC je DM 69,--



Besuchen Sie unseren Laden in 8000 München 5, Müllerstr. 44, Tel.: 089/260 93 80, mit einer Riesenauswahl an Spielen für IBM, Amiga, Atari ST, C64, in dem Sie sämtliche Spiele testen können. Neuigkeiten bitte telefonisch erfragen!

Versand per NN +DM 8,- oder Vorkasse/Kreditkarte +DM 6,-. Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse +DM10,-


DINERS / EURO / VISA

08105/8037
Händleranfragen erwünscht!



A - 1180 Wien
Schulgasse 31
Tel.: 0 222 / 408 23 35
Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13.-18, Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr Tel.: 408 23 35

NEUERÖFFNUNG IN WIEN

Sonderangebote

PC

PHM Pegasus	399,–
UFO	899,–
Flight Simulator 4	1.190,–
West Phaser	799,–
Stunt Car Racer	599,–
Starflight II	699,–
Indianapolis 500	599,–
Die Hard	599,–
Mech Warrior	699,–
Bomber	799,–
Ghostbusters II	699,–
Their Finest Hour dt.	699,–
Block Out	599,–

Angebote zu Superpreisen

Elite für PC/ST/AM	499,–
Ad Lib Soundkarte für PC	3.990,–

Größte Auswahl - prompt lieferbar
Vollständige Preisliste anfordern

Amiga

Kings Quest Tripple Pack	699,–
Empire	499,–
Space Ace dt	849,–
Stunt Car Racer	599,–
Leisure Suit Larry II	699,–
Kult	599,–
Block Out	599,–
Starflight	699,–
P 47 dt	599,–
Bomber	599,–
Future Wars dt	599,–
F 29	699,–
Zak Mc Kracken dt.	599,–
Block Out	599,–
Audiomaster II	890,–
Word Perfect dt.	1.990,–
Publisher dt.	1.990,–

Hardware für Amiga:

Laufwerk 3,5 Zoll	1.890,–
Speichererweiterung 512 KB	1.790,–

alle Preise in ÖS inkl. 20 % MWSt

Ich suche wirklich neue Software. Tausch, Kauf und Verkauf. Habe z.B. Hard Drivin, Fighter Bomber u.a., Schreibt an: R.Kopvczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12, 0208, 895211.

Amiga: Tausch, Kauf und Verkauf von Stuff. Suche zuverl. Tauschpartner für Hot-Amiga-Software. Ich bin 101% zuverlässig. Listen an Christoph Maschler, Oberdorf 10, A-6511 Zams

Verkaufe und tausche neueste Software für Amiga, Atari ST, C64. Only 2 days old. Call me: 04488/2012 Zwischen 15 und 18 Uhr. Verkaufe auch 3,5" Disks. 10 Stück 15 DM Scotch 2 PD! Bis bald!

Tausche gut erhaltene Märklin Eisenbahn mit allem drum und dran gegen kompletten Amiga. Dennis Brändle, Nürtingen, Baden-Würtemberg, 07022/43997

Tausch von neuester Soft (C-64,Disk). Please send no lists only disks! Then 100% answer back! Write to: Daniel Veau, Borkzeile 9, 1000 Berlin 20. Send the newest!!

Suche Tauschpartner für neue und ältere Amiga Soft. Listen an: W.Hajra, Körnerstr. 74, 5800 Hagen 1. oder Tel...02331/23658. Nur von 15-17 Uhr. I search for long contacts.

!!!HI C-64-Freaks!!! Haben und suchen Topgames. Schickt Listen an: Karsten Zirnstein, Ueverherrnerstr. 5, 6636 Berus

Tausche Games. Neueste Soft ist auch dabei z.B. Space Ace, Cabal usw. Tel.:05522-73823 Andreas!!! ab 16 Uhr anrufen. only Amiga

Suchen Tauschpartner für C64. Haben neue und alte Games. Suchen: Indy Jones 3, Bards Tale 1,2,3,4,Chambers of Shoulin, Rainbow Warrior, usw. Tel:06651/224 o. 06651/1326. Ruft schnell an.

Tauschen neueste Software auf C-64 und Amiga! (C-64) Call 06253/5939, (Amiga) call 06253/5755. Verk. Drucker MSP801 und viel Papier 150 DM ab 17 Uhr.

Wer tauscht seinen Amiga 500 gegen meinen C64 + Floppy + Action Cartdr.MK V + 60 Disks + Diskbox + 64'er Zeitschrift!! Übernehme Porto!!! Gero Hocker, Amselweg 5, 2807 Achim. Tel: 04202/2015

Contact Ede of Spirit! Only legal stuff!! P.D.+Demos!! Send stuff to: Jürgen Siebelt, Pröbsting 57a, 4423 Gescher, BRD!! Send hot 0-4 days!! Only legal!! No Raubkopien!! Amiga

AMIGA Hy Freaks. We look for contact. We had the hottest stuff. The special two. Phone: 07541/73493 or 07546/5824. No loosers and lamers. 100%. Verkaufen auch Stuff: Powerdrift, Super Wonderboy (orig.). be fast.

Schneider CPC!! Suche zuverlässigen Tauschpartner auf Disk (3,5" od. 5,25") oder Cass. Listen an Christian Thrun, Alsenstr. 40, 1000 Berlin 39, 100% Antwort!!!

C-64: Habe Oil Imperium, Hostages, Mafia, Steel Thunder, OHG...Suche; Börsenfieber, Batman-The Movie, Strider, Cabal, Under Fire- und viel mehr!--Liste anfordern--Frankierten Rückumschlag beilegen!! Udo Strukelj, Am großen Stück 20, 5980 Werdohl

Tausche RGB-PC-Engine gegen PAL PC-Engine *Stop* Tausche Tale of a Monsterpath gegen Chan und Chan *Stop* Tausche original Bloodwych gegen org. Sim City *stop* Tel. 02136/38161.

For a hot trading (swapen!) on Amiga and C-64 write with disk's to: Capcom/TDM, P.O.Box 107, A-4614 Marchtrenk. Only cool guy's!!! Disk's 100% with cool and new stuff back.

PC*PC Suche Tauschpartner von überall. Habe besten Stoff! Schickt an: Alexander Pölzleitner, 5411 Oberalm, Kahlsperg 890, ÖSTERREICH. Ich schreibe 100% zurück. Bis bald.

Suche zuverlässige Tauschpartner habe auch neue Soft. Call: 0511/231850. Only C-64 Disk.

Hi Guys! I'm swapping with the latest stuff on C64 + Amiga. Send games to: K. Fenner, Am Rain 5, 3585 Neuental 5. I need also Pagefox + Handscanner

Tausche Atari 1040 ST mit Zubehör gegen Amiga 500. Meine Adresse Jörg Pattberg, Mozartstr. 6, 4700 Hamm 3.

AMIGA Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe und suche das Neueste. Also meldet Euch bei: Thorsten Merkert, 6800 Mannheim 1, Waldhofstr. 125.

AMIGA* Suche 100% Swappartner (nur mit Privatadresse) for hottest stuff (1 week and younger). Call 02378/5704. Greetings to: Wonderstorm/Fresh Force. Be fast!!! This is lazy Ant.

X-Ray connection 1990!!! Suche Tauschpartner für den Amiga! Schickt Eure Disks zu d. Adresse. M. Pestel, Hüttenstr. 178, 5100 Aachen. Bitte keine Listen/Briefe schicken.

Tausche und verkaufe brandneuesten Amiga-Stuff. Ware unter 1 Woche alt! Auch allerneueste Demos. Write for hot swapping to: Andreas Mayer, postlagernd, CH-8002 Zürich

Suche Tauschpartner für C-64!!! Habe gute Games wie: Turbo out Run, Cabal, Powerdrift...100% Antwort!!! Schreibt an: Cedric Baumeier, Diekstr. 32, 4830 Gütersloh 1 !!!

Suche Tauschpartner f. den ST!!! Habe nicht viel aber nehme fast alles. Ruft doch mal an! Tel. 0481/6259 (Boris) PS: Suche King o. Chicago u. Strategiespiele.

Suche schnelle Tauschpartner für Amiga 500! Ihr müßt schon so wie ich immer das NEUESTE haben. Write to. A. Hock, Wegeler Weg 26, 2000 Hamburg 70.

Wahnsinn!!! Hier gibt es wirklich den allerneuesten Stuff für Deinen Amiga. Zöger nicht lang und schreib an: A. Hock. Weseler Weg 26, 2000 Hamburg 70. Beginners are welcome.

!!! Suche Tauschpartner für C64 !!! Habe neueste Games. Bernhard Akula, Schloßweg 2, 8380 Landau, Tel. 09951/7295

Tausche !!!! Games für C-64 !!!! Habe immer neueste Games. Suche: Bodo Illoner's S.S. und alle anderen guten Sport-Spiele. H. Schrichten, Insterburgerstr. 2, 4720 Beckum 2.

Suche das Neueste auf Atari ST und biete das Neueste an. Schicke Deine Liste an: Marc Gysin, Robinienweg 15, 4153 Reinach CH. Keine Anfänger. ATARI ST ATARI ST ATARI ST

Die allerneuesten Games bekommt Ihr bei der WORLD-LEADING-COOP!!!! Listen, Disks, Porto inclusive! Billig** C64 * AMIGA * ST * PC ***** Gameboard * Postfach 2, A-8024 Graz

Wanted Tauschpartner on C-64. Haben immer die neuesten Spiele. Schickt Eure Listen und Disks an: Wapt, Thal 549, 8051 Graz, Austria.

C-64! Suche zuverlässige Tauschpartner (Disk). Habe z.B. Fighter Bomber, Chase H.Q. Blue Angel 69. 100% Antwort! Sent to: Siewert Joswig, Schubertstr. 2, 3002 Wedemark 15!

Suche Tauschpartner f. Amiga 500. Habe + suche neue Games, auch PD. Schickt Eure Listen an Thorsten Freund, Weltersberg 11, 3551 Hartenrod. Auch MS-DOS PD.

ST- We are searching for new contacts! Call the Mega Byte Crew! We have the hottest Soft!!! Call now: 05225/3111 ab 16.00 Do - Fr + Sa von 11.00 - 13.00

Tausche neue Soft auf den 64'er. Call to Chris: 06206/53129 (auch Verk.)

Suchen zuverl. Tauschpartner, haben neueste Games. Tel: 05327/4161 ab 18h. Verlang Dominique. Sei schnell!!!

Hot Stuff on C64 Suche Tauschpartner für C64 Stuff. Auch Kauf u. Verkauf. Habe z.B. Fighter Bomber. Stand vom 10.1.1990. R. Kopyczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12

Tausche Original Hard Drivin' gegen Future Wars oder gegen European Space Simulator für Amiga!!! Call: 02305/4797***Tausche auch Demos für C-64 und Amiga***

Swap hot soft! WARP, Postfach 22, A-9530 Bad Bleiberg

If you want to swap hot stuff on Amiga, contact me now: **06441-5886** (Nils)

Verkaufe und tausche neueste Software (unreal) für Amiga, ST, C64. Verkaufe VHS-Cass.(Batman, Lock up) Fuckings to Quartex! Heinz Wild, Humboldtstr. 13, 8400 Regensburg, Tel: 0941/703969

Wir tauschen newest Stuff on Amiga and Atari ST. Call: 06150/81643 16 - 19 h

Suche Tauschpartner f. C64/Disk. Habe Lord of the Rising Sun, Power Drift, Ghostbusters II, Oil Imperium, Crime City und vieles mehr. M. Wißmann, Corinthstr. 31, 5650 Solingen 19

Suche Tauschpartner f. C64 Soft. Habe Crazy Cars II, Power Drift usw. Suche Strider, C-Out u.v.a. Schickt Eure Liste an M. Hundacker, Hahnenstr. 4, 4200 Oberhausen 1. Rückp. beilegen!

YATES - We offer coolest wares on the best mashines: C-64! Get always new stuff. Beginners can buy. Call our HQ: 02303/68656 (Peter) we also search 4 sum cool coders to join us! Yares!!!

Suche Tauschpartner f. C-64 Soft. Habe Untouchables, Crazy Cars II usw. Suche Chase H.Q., Dr. Dooms Revenge u.v.a. Schickt Eure Listen an Th. Skryncki, Eichstr. 85, 4200 Oberhausen 1.

Suche Tauschpartner f. neueste Software 06551/4319 (auch Anfänger) Sa-Do ab 14 Uhr, Fr ab 17 Uhr

Hallo Amiga Freaks. Suche zuverlässige Tauschpartner f. Software aller Art. Ruft unter 02331/25755 und fragt nach Bernhard.

TGWL is looking for new cool contacts! Only hot stuff (2-4 days)! Contact us: Spanier S, BP.200, L-3403 Dudelange/Luxembourg! Disks=100% reply! Of course no lamers! Amiga only!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Habe Games wie North + South, Hard Drivin, Wild Streets, Double Dragon 2, Oliver + Company, usw. Write to: Postfach 2210, 2805 Stuhr 2

IBM! Tausche Goldrush gegen Microprose Soccer (Nur Originale) oder PQ2 u. PQ1 gegen Colonel's Bequest. Tel: 07172/2761 Tausche auch AM. Icehockey gegen AM. Indoor Soccer.

B. B. d. B. sucht neue Tauschpartner. Haben immer neueste Soft u. suchen sie. Wenn Ihr neueste Soft habt ruft an unter: 06206/4954 (Sven). Unter der Woche erst ab 17h. C64-C64

C64 C128 Biete neue u. alte Soft. Habe microprose Soccer. 07256/1753, Chris Schurad, Birkestr. 12, 7522 Phillippsburg 3 (Rheinsheim)

Suchen Tauschpartner f. Amiga+ST!! Auch Anfänger sind willkommen. Nähere Informationen unter: Tel.: 02261/56916 (Amiga), Tel.: 02261/56944 (ST)

Amiga-Games! Wir nehmen kein Geld!! Haben aber die neueste Software! The best of populous u. Welten, Falcken f16 usw. Neue Originale! Liste gegen Liste! Finn Büker, Bansiner Weg 9, 2253 Tönning, 04861-6309 bis bald!

*****WANTED***** Zuverlässiger Tauschpartner f. Amiga! Call: 06150/12876 (Thorsten verlangen) Nur von 14-19 h!!!

AMIGA! Tausche Sega-Sources, C-C-Sources, Demos, Modules, PDs und Intromaker. 100% zuverlässig! Jens Michel, Friedbergerstr. 38, 6380 Bad Homburg v.d.H. -Keine Raubkopien!-

ST ST TAUSCH ST ST!!! Suche Tauschpartner mit 1 MB zum Tausch o. Kauf!!! Bin 101% zuverlässig! Call: 07351/21786, nur Mo-Di ab 18 Uhr. Now or never!!!

Suche Tauschpartner f. den Atari ST. Habe ab u. zu ganz neue Sachen. Ruf also schnell an: 0621/523316. Auch Anfänger willkommen.

C-64 Tausche Original Disketten Licence to Kill, Phobia, Buffalo Bills Rodeo Games m. Anl. gegen Curse of Azure Bonds mit dt. Anleitung. Tel. 030/8227142

Wir tauschen neue Software auf dem Amiga 500!!! Nur ehrliche Leute!!! Tel.: 06146/3663 jeden Tag außer mittwochs ab 17.30 - 20h! Bitte keine Markus Petris!

Wonna swap hot Amiga Stuff? Than contact Alien of TIH! Tel.: 04651/43016 only from 17 h!!! (Matthias) If you want to buy a 128D with reset and writeprotector contact me too.

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. C64. Habe immer die neuesten Games wie z.B. Cabal, Turbo Outrum. Listen an: Bernhard Potoschnig, Lobnigstr. 303, A-9135 Eisenkappel

Wanted! ST-Tauschpartner! Tot oder zuverlässig! Biete z.B. Ghostbusters II/ Stunt Car Racer. Liste an: Christian Gabler, Fasanenstr. 116, 8025 Unterhaching (ST-E yeah, wow)

Wonna swap hot stuff Call this hotline: 05101/1646 /Gorden) Only Amiga!!! 100% back!!! News News News News

Suche zuverl. Tauschpartner f. C64er Disks. Schickt Eure Listen an Marcel Mielke, Bahnhofstr. 29, 5220 Waldbröl. 100% Antw., auch Anfänger, bye!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 Disk! Habe z.B. Silkworm, Turbo Outrun, Pro Tennis Simulator + Cabal. Schreibt an: Tobias Thiessen, Berner Weg 61 b, 2000 Hamburg 65

Suche Tauschpartner - C64/Disk!! Habe Batman - the Movie, Mr.Heli, Hostages, Armalyte und mehr. Schickt Listen an Markus Daniels, Asternweg 1, 4230 Wesel

Tausche neueste Soft f. Amiga 500. Habe immer neueste Soft. Z.B. Future Wars, Starflight usw. Schickt Listen oder Disk an Holger Wichern, Altlunebergerstr. 136, 2858 Schiffdorf-Wehde

Suche Tauschpartner f. C64 Disk. Habe: Cabal, Ghostbusters2 usw. Suche: Great Curts, Champ of S. Tel. 0561/523870 Bernd o. Stefan. Tel. 0561/523426 nur Montag-Freitag 15-16 h

Verkaufe-tausche Amiga 500 Games Ask for Peter or Michael von 13-20 Uhr*Endlich einer in Aachen Tel.: 73968

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. ST, Suche: Neueste Soft, Habe: z.B.: Heros-Quest, North+South usw. (Stand Dezember) Tel: 02408/3302 (Dominik) Suche Anleitungen zu Spielen und Anwender.

Searching for new Atari ST-contacts. Habe immer neue Soft (Hard Dr., Toobin Kick off extra) call: 02161/662248!!

Suche Tauschpartner für C-64 Software! Auch Kauf o. Verkauf. Call: 07667/1741 (Germany) Only Disk (Patrik)

AMIGA 500: Tausche, kaufe und verkaufe Amiga 500 Software. Kontakt: Postfach 1503, 4280 Borken.

Armalyte Herogrode Powerdrift Turbo-Outrun gegen Stuntcar-Racer Dragonwars Opek Thunderbolt?? Nur C-64 Originaldisks an Jan Weingarten 8, Rue des Bugnons CH-1217 Meyrin/Ge Schweiz!!! ok

Verschiedenes

Middleage: Suche Mitspieler für Strategisches Postspiel! Kampf um Ruhm und Ehre im Mittelalter! Gratisinfo gegen Rückporto bei: Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen!

Manhunter 2 San Francisco; Verrate Tips zur Lösung für je 1 DM. Philipp Buhl, Angererstr. 20, 8000 München 40

Verkaufe Disk-Man (Fischer), um 50% billiger als Neupreis, mit Akku für 280 DM! 0711/706528 ab 22 Uhr immer erreichbar!

The Naniac Press die verrückteste Computerzeitschrift für Amiga + Atari ST. Die 1. Ausgabe ist kostenlos! Write fast to: TMP, Auricher Str. 5, 2800 Bremen 1. We are the No. 1 (aaaaah!)..

--AMIGA-- Schreibe Euch Top AMIGA Intros in Assembler: Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3 o. 07682/1400

Kein Bock a. Bundeswehr? Heiße Infos z. Thema "wie drücke ich mich erfolgr. vor d. Wehrdienst" geg. Einsend. eines frankierten Rückumschlages an P. Zickenrott, Gaisbergweg 45, 7890 Waldshut 1

Verkaufe: Manic Mansion & Zack Mc Kracken Komplettlösung je 3 DM; 100 verschiedene Pokes für Spiele 2 DM; Verkaufe die Codes für das Game Pirates für 3 DM. Alles für C64. Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld. Nur Vorkasse!!!

Epic: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetzte Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 GRAZ

ST-PRESS, das Diskmagazin für den ST. Aktuelle Ausgabe gegen Leerdisk u. Rückporto bei Mischa Hildebrand, Breslauerstr. 12, 4709 Bergkamen

PC-Engine + Nintendo xxxxxxxx Tausche Bloody Wolf gegen Gunhed / Chan u. Chan gegen Vigilante xNesx super Mario 2 gegen Ghosts + Goblins xx Tel. Mo-Fr 02872/7369

Verkaufe deutsche Anleitungen: Jinks, Populous, Monsterslam, Chambers of Shaolin, Fugger, usw! Ab 1 DM! Info gegen frank. Rückumschlag bei: Jan Gross, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70

36 Happy mit Power-PC. (3/87-12/89) 30 ASM mit Special (3/87-12/89) 15 ST (10/86-12/87) 64'er (1, 3, 4, 6-87) nur komplett: DM 150 + Porto L. Zeitler, Karlstr. 24, 8662 Helmbrechts

*****Suche*** für C64** Anleitung oder Tips zu Certificatemaker bzw. Newsroom II. Matthias König, Linden-15, 8821 Unterschwaningen

PPP

CPC Aktuell

Epyx Action	43,90/52,90
Ghostbusters 2	33,90/42,90
Super Wonderb.	32,90/42,90
J. Nicklas Golf	32,90/49,90
Ghouls'n Ghosts	32,90/42,90
Winners	42,90/52,90
Hard Drivin'	34,90/44,90

ST Aktuell

Player Manager	55,90
Psion Chess	65,90
Shufflepuck Cafe	55,90
Tv Sports Football	65,90
Rock'n Roll	65,90
Manhunter2(+Lösung)	85,00
Ultima 5	79,00
X-OUT	63,90

Lieferung per Vorauskasse, zuzügl. DM 4,- (Ausl. 6,-), Nachnahme DM 6,50 (Ausl. 10,-)

PC Aktuell

Larry 3	99,00
Hero's Quest	109,90
Star Trek 5	77,90
Flight Simulator 4.0	109,90
Blue Angels	69,90
Colonel's Bequest	109,90
Ghostbusters 2	79,00
Harley Davidson	77,90
Borodino	77,90

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an !

☐ PC-Katalog
☐ ST-Katalog
☐ CPC-Katalog

Zutreffendes bitte ankreuzen.

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

PLZ/Ort ____________

Coupon ausschneiden und senden an:

Power per Post (Inh. W.Rätz)
Postfach 1640
7518 Bretten ASM 4/90

Amiga-Virenproblem? Verkaufe Viruswarner (Hardware-Modul) für A500. Bei jedem Bootvirus Warnton! Preis: 39 DM Tel: (07141) 861369 (Chris), mittags

Anl. + Lösg. zu Amiga, ST PC-Progr.: P.Stream, P.Setter, DPaint3, Noisetr., Kult, P.Nightm., P.Quest 1+2, etc. 6,80 DM/Lös.; 10,80 DM/Anl.
M.Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Liste: 1,- Rückp.

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erh. für: C64, C16/plus4, Schneider CPC, MSX...gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Computertyp angeben!

Legales Gewinnspiel: Einsatz = 3,-. Jeder Spieler schickt seinen Einsatz an M. Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Der 1. und letzte jew. eines Monats gewinnen 90% der GESAMTEINNAHME!

Sega-Master-System mit Spielen gesucht. Auch Sega 16-Bit und PC-Engine mit Spielen gesucht. Angebote an Tel. 04521/1041 (Andreas)

SCS (Soldiers of creasing sun) are DEAD! Just before being thrown through gates of hell, they formed with their last power and under great effort a new Powergroup: DIDITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wates! Our HQ: P.Box: 1451**8672 Selb!!

Postspiel "Ruins of Galaxy" sucht noch Mitspieler (DIN A3 Karte, 10 Mitsp.)! Info gegen 5 DM an V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. Regelheft beinhaltet ca. 8-9 Seiten. Get it

Verkaufe Anleitungen zu den Games Oil Imperium, Fugger, Hanse, Jeann'd'Arc, Academy, Rocket Ranger, Wall Street Wizard für 5-8 DM pro Stück.
Tel. 07046/6522 (Sven)

New-Art Amigas verkaufe ich zwar nicht aber dafür Abdeckhauben mit supertoller Grafik. Info: 02556/7268 also: Cool bleiben und anrufen.
PS: Greetings to Jörg H. aus W.

SEGA! NINTENDO! Verkaufe billig Segaspiele und Zubehör (ab 25 DM). Außerdem ungebrauchtes Nintendosystem (159 DM) + viele Spiele (ab 25 DM) z.B. 5MB 1+2, Gradius, Punchout usw. Tel. 07343/6400, Markus

Wir bieten Lösungen zu: PQ2, kQ4, SQ3, Gold Rush, Larry 1+2. Preis 1 Lösung 5 DM, 3 Lösungen 10 DM. (Die Wahl ist frei!)
Schreibt an:
Hilkinger Claus, Drechslerstr. 3, 8382 Arnstorf (Bitte Geld beilegen!)

DM-superschnell heißt ein neues legales Spiel (kein Kettenbrief). Gewinn: ca. 960 DM. Info (ganz unverbindlich) 3 DM + Rückporto bei:
JHB/Dorfstr. 22/2301 Blumenthal! Info nur brieflich!!!!

Rollenspieler aufgepaßt!! Ogior! Das neue Rollenspiel von F&F! 110 Monster, Frassen, 8 Klassen etc. Mehrseitige Info gegen Rückporto bei: F&F, c/o D. Ziegler, Lindkenshofer Weg 50, 4300 Essen 14

Verkaufe: 1. 10x ASM + Sonderhefte 1+2, 2. Powerplay 5+6 + 1 Spielesonderheft + 3 englische Hefte + 3 64'er, 3. 23x Happy Computer. Tel: 0951-202978

Kopierschutz? C64, Disk. Schütze alles mit nicht kopierbarem Kopierschutz. Guter Programmschutz! Von: Frank Deinzer, Tannenstr. 20, 8505 Röthenbach

Science-Fiction-Abenteuer zum selbsterleben mit dem Postspiel "Straße der Sterne"!
8-seitige Infobroschüre gratis bei
S. Langer, Mozartstr. 5, D-8940 Memmingen

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN !

TITEL	C-64 C	C-64 D	AMIGA	ST	PC
AFTER THE WAR	29,90	39,90	54,90	54,90	a.A.
AUSTERLITZ	------	------	69,90	69,90	69,90
BLACK TIGER	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
CHAMP. OF KRYNN	------	69,90	74,90	a.A.	74,90
COLONELS BEQUEST	------	------	------	------	109,90
CYBERBALL	29,90	39,90	54,90	54,90	69,90
DIE HARD	------	------	69,90	69,90	69,90
DRAGONS BREATH	------	------	74,90	74,90	------
FR. DESERT DATA D.	------	------	44,90	------	------
IVANHOE	------	------	69,90	54,90	------
JUMPING JACKSON	------	------	49,90	49,90	------
LOST PATROL	------	------	69,90	54,90	------
MIDWINTER	------	------	69,90	69,90	94,90
PIRATES	------	56,90	69,90	69,90	69,90
POWERBOAT USA	a.A.	49,90	69,90	69,90	69,90
RAINBOW ISLAND	29,90	39,90	69,90	54,90	------
SPACE HARRIER II	a.A.	39,90	54,90	54,90	------
SUPER C. (GREMLIN)	------	------	54,90	54,90	------
SWORD OF SAMURAI	a.A.	a.A.	69,90	69,90	79,90
TREASUR ISLAND D.	------	------	19,90	19,90	------
TV SPORT BASKETB.	------	------	74,90	a.A	------

! ACHTUNG !

BESTELLUNGEN VOM: 3.4/10.4/17.4 VERSANDKOSTENFREI !

VERSAND - TELEFON (0 61 96 / 8 24 67)

MO-FR : 14 - 21 UHR
SA: 9 - 14 UHR

Kostenlos aktuellen Katalog anfordern !

****

WORLD OF WONDERS
HÖHENSTR. 31
6231 SCHWALBACH

****

Andere Systeme und Spiele auf Anfrage »TÄGLICH NEUHEITEN«
Versandkosten: Nachnahme + 6.00 DM, Vorkasse + 4,00 DM. Preisänderungen vorbehalten !



COMPUTERSOFT

C-64 Games	Cass.	Disk
100 % DYNAMITE (4 Hits)	49,95	59,95
ACTION FIGHTER	39,95	49,95
BLUE ANGEL		59,95
BLUE ANGEL 69	39,95	49,95
BÖRSENFIEBER	39,95	59,95
CABAL		54,95
CARRIER COMMAND		59,95
CHAMBERS OF SHAOLIN		54,95
CHESSMASTER 2100		54,95
DRAGON SPIRIT	34,95	44,95
EPYX 21	49,95	59,95
EYE OF HORUS		49,95
F16 COMBAT PILOT		59,95
FIGHTING SOCCER	34,95	49,95
GHOSTBUSTERS 2	39,95	49,95
HARD DRIVIN	34,95	44,95
HOLE IN ONE (Golf)		54,95
HOSTAGES		49,90
IRON LORD		59,95
KNIGHTS OF LEGEND		64,95
MANIAC MANSION		69,95
NINJA WARRIORS		54,95
NORTH SEA INFERNO		29,95
OIL IMPERIUM		49,95
OPERATION NEPTUNE		49,95
PANZER BATTLES		54,95
PICTIONARY		64,95
RAINBOW ISLANDS	39,95	49,95
ROCK'N ROLL	39,95	59,95
SIM CITY		64,95
SOMMER OLYMPIADE 88	39,95	49,95
SPACE HARRIER 2		54,95
SUMMER EDITION	39,95	49,95
THE CHAMP	34,95	49,95
TIM UND STRUPPI		49,95
TRIVIAL PURSUIT II		64,95
UNTOUCHABLES		49,95
WILD STREETS		49,95
WINDWALKER		69,95
YUPPIES REVENGE		49,95
ZAK MCKRACKEN		59,95

AMIGA GAMES	
ACTION SERVICE	64,95
ARMADA	99,95
AUSTERLITZ	84,95
BLOCK OUT	89,95
BUNDESLIGA MANAGER	69,95
CABAL	84,95
CHESS PLAYER 2150	84,95
CHICAGO 90	89,95
CONQUEROR 3D	89,95
DAY OF THE VIPER	84,95
DELUX STRIP POKER	69,95
DESIGN 3D	249,95
DR. PLUMET	84,95
DRIVIN FORCE	84,95
DUNGEON QUEST	84,95
EMPERER OF THE MINES	79,95
ESS EUROPEAN SPACE SIMULATOR	99,95
F16 COMBAT PILOT	84,95
FIGHTING BOMBER	99,95
FIGHTING SOCCER	84,95
GOLD OF AMERIKA	84,95
GRAND PRIX MASTER	69,95
HIGHWAY PATROL	84,95
INDIANA JONES Adventure	89,95
IRON LORD	89,95
IT CAME FROM THE DESERT	99,95
KAISER	129,95
MANIAC MANSION	84,95
MY FANNY MAZE	49,95
NINJA WARRIORS	69,95
NORTH & SOUTH	64,95
NORTH SEA INFERNO	44,95
OIL IMPERIUM	69,95
PLAYER MANAGER	79,95
ROLLER COASTER	84,95
SIM CITY	99,95
SPACE HARRIER 2	64,95
STADT DER LÖWEN	119,95
STARFLIGHT	84,95
STRYX	69,95
VORTEX	69,95
WARP	69,95

HITS * HITS * HITS * HITS

AMIGA GAMES	
LEGEND OF FAERGHAIL	89,95
DYTER	59,95
X OUT	69,95

ATARI ST GAMES	
CHAOS STRIKERS BACK	89,95
RINGS OF MEDUSA	89,95
X OUT	69,95

C 64 ANWENDER	
VIZASTAR 64 XL 8	298,00
VIZAWRITE 64	98,00
ATARI ST GAMES	
ARMADA	99,95
ASTERIX OPERAT. HINKELSTEIN	84,95
AUSTERILTZ	84,95
CHASE H.Q.	54,95
CHICAGO 90	89,95
ESS EUROPEAN SPACE SIMULATION	99,95
FIGHTING BOMBER	99,95
HILLSFAR	84,95
MANIAC MANSION	84,95
MY FANNY MAZE	49,95
NINJA WARRIORS	69,95
NORTH SEA INFERNO	44,95
PIRATES	89,95
PLAYER MANAGER	79,95
ROGER RABBIT	64,95
SHUFFLEPUCK CAFE	79,95
SOCCER MANAGER PLUS	49,95
SPACE HARRIER 2	64,95
STUNT CAR RACER	84,95
ULTIMA V	99,00
UNTOUCHABLES	64,95
WARP	69,95
WINDWALKER	99,95
AMIGA ANWENDER	
AMIGA TOOLS 1.2	49,95
AZTEC C COMMERZIAL	1.098,00
C-LIGHT	169,00
COMIC SETTER	99,00
DELUXE PAINT III	298,00
DYNAMIC STUDIO	298,00
INTRO CAD	189,00
KINDWORDS (Textverarbeitung)	99,00
LATTICE C - COMPILER V 5.0	598,00
MODULA 2 BENCHMARK	398,00
MODULA 2 TDI DEVELOPER	339,90
MODULA 2 TDI REGULAR	198,90
MOVIE SETTER	99,00
PAGESETTER (Text & Grafik)	99,00

PHOTON VIDEO CELL ANIMATOR	299,00
PRO VIDEO PLUS	649,00
PROFESSIONAL DRAW	248,00
PROFESSIONAL PAGE 1.3	498,00
SONIX 2.0	149,90
SOUND BASIS	198,00
VIDEO EFFECTS 3D PAL	398,00
VIDEOPAGE	189,00
TRACKBALL	129,00
ATARI ST Anwender	
MUSIC CONSTRUCTION SET	39,95
STOS Basic-The Game Creato	89,90
STOS COMPILER	59,95
STOS MEASTRO MIT HARDWARE	249,95
STOS the Game Creator	129,95
GAMES für IBM-Kompatible	
AFTERBURNER	99,95
AUSTERLITZ	84,95
BLOCK OUT	89,95
BLOOD MONEY	89,95
BRUCE LEE LIVES	99,95
BUDOKAN	89,95
CONFLICT EUROPE	84,95
DELUX STRIP POKER	69,95
DRAGONS LAIR	149,95
FIGHTING BOMBER	119,95
GOLD OF AMERIKA	89,95
HARLEY DAVIDSON	99,00
INDIANAPOLIS	89,95
IRON LORD	89,95
KNIGHTS OF LEGEND	99,00
MICROPOSE SOCCER	99,95
POPULOUS SCENERY DISK	49,95
SAFARI GUNS	64,95
SAMURAI	99,95
STARFLIGHTS 2	89,95
STUNT CAR RACER	84,95
THEIR FINEST HOUR	99,00
TOOBIN	84,95
TV SPORTS FOOTBALL	99,00
WINDWALKER	99,95
ZAK MC KRACKEN	69,90

*** **Händleranfragen erwünscht** ***

CSJ NEWS	CSJ COMPUTERSOFT GmbH	Versandbedingungen
gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern Computer angeben	Abt. Versand: Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel. (05066) 4031 LADENGESCHÄFT: An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel. (0511) 886383	UPS-Express 10,- DM NN.7,-DM/Vork.4,-DM Ausl.:Vorkasse 15,-DM (Euroscheck in DM)

Viren? V-Disk 1 mit 17 versch. Prg. für Amiga. Boot-Control, Virusx, Virus-Creater, Boot-Intro, Diskx, Viruskiller 3, Guru-Creator, Boot-Leg, Boot-copy uvm. Nur 10 DM an A.U., Kantstr. 1, 7929 Gerstetten. Lieferung innerhalb 7 Tagen.

Postspieler aufgepaßt! Sind Euch die professionellen zu teuer? Wollt Ihr viel Spiel für wenig Geld? Meldet Euch bei: Oliver Bartsch, Ostlandstr. 7, 4531 Lotte 1

1. Softwarebörse Deutschlands. Ankauf-Verkauf gebrauchter Originalsoftware für Amiga/Atari/Sega/IBM,S64 die nicht länger als 1 Jahr auf dem Markt sind zu vernünftigem Preis. Liste od. Angebot an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolst.

Verkaufe ASM-16 Hefte, Happy-7 Hefte (3 mit PowerPlay) Amiga-5 Hefte, 64'er 10/88 + PowerPlay Nr. 4. Alter Preis 203 DM. Alle Hefte für 80 DM (auch einzeln für 3 DM pro Heft) + Porto. Nur gegen Vorkasse! Lieferung 100%! Maik Biesemann, Alleestr. 55, 41 DU 11

Atari ST, Original-Spiele: Stunt C. Racer, Oil-I., F16, Elite, Orbiter, 1 Spiel = 40 DM! Suche Tauschpartner. 0211/725212, 02101/49738, Dirk.

Ich, habe Autogrammadressen von sehr vielen Stars! Name der gewünschten Personen, pro Adresse 50 Pf und 1,-DM Rückporto schicken an: M. Aslanoglu, Max-Josef-Str. 3, 6900 Heidelberg.

Verkaufe 3 neue und eine alte Diskettenbox für 40 Fr. (Pro Box 80 Stück mit Schloß) Telefoniere sofort: Schweiz 01 850 32 28 (Samy)

Der 1., der mir 10,-DM schickt, bekommt von mir ein Sony Walkman DD mit Kopfhörern, der 5. 10 BASF Chrome Maxima II 90 und der 10. 10 TDK SA 90. Also, beeilt Euch, die Preise werden 100% verschickt! Oliver Barg, Marienhöhe 175, 2095 Quickborn.

Suche Tauschpartner für ST! Habe brandneue Spiele! Liste an: G. Kaufmann, Tangst. Landstr. 157, 2000 HH-62! ***Suche auch Rollenspieler für D&D, Midgard, Pentragon u.v.m.***

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jederman sofort durchfürbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von: Sven Aurich, Waldtruderingerstr. 32, 8000 München 82. Bitte mit 1 DM Freiumschlag.

A new group is found*X-OUT* Contact the X-OUT HQ: 02041/34366 (Andre) * Greetz to: Action-Nato-Mad-United Artists. Guardian Angels-Transit-Role- and all I've forgotten

7'up is here!! The Ultimate 64'er Disc-Mat. Call us for news, stories, Votes and more! Dial (7'up: Germany-(0)2456-3719!! The favourite disc magazin!! 7'up is it!!

Gründe Interessengemeinschaft der PD-Händler als Pendant gegen die Interessengemeinschaft der Autoren. Jahresbeitrag DM 99,-, voller Rechtsschutz für IG-Mitglieder
J. Quirmbach, von Groote-Str. 226, 4050 Mönchengladbach 1, Tel. 02161/631217

Ligatrainer, das Postspiel, das bestimmt nie langweilig wird! Managen Sie Ihren Club z. Meisterschaft. Bei SB-Postspiele, Postf. 2075, 3252 Bad Muender 2

Bis zu 100 DM Nebeneinkommen tägl. für jedermann! Leichte Tätigkeit von zuhause aus!
Unverbindl. Info gegen 1 DM Porto bei: E.S., Postbox 4411, 5760 Arnsberg 1

Verkaufe Softwarezeitschriften. ASM, Power-Play, Joystick, Smash. Alle Jahrgänge. Komplett oder einzeln. Schreibt mit 1,- DM Rückporto an: Thomas Vornweg, Liliencronstr. 22, 4100 Duisburg 1 und Ihr bekommt eine ausführliche Liste.

Kaufe u. verkaufe auf Anfrage Sega-Nintendo- u. PC-Engine-module.
Wenn Du an billigen Spielen interessiert bist schreib an: Orizio Coco, Messmeren 58, CH-9425 Thal / Tel.: 071/44 47 23

Mitspieler f. das Postspiel Legend of the unknown World gesucht. Sieger erhält ein Original Computerspiel.
Info bei: Carsten Sandtner, Schnitterweg 26, 6227 Oestrich-Winkel 2

Verschenke jeweils an den 5., der mir 5 DM schickt einen orig. Manhunter (NY) 3 1/2 bzw. 5 1/4 Zoll (bitte Format angeben). Schreibt an M. Zielinski, Am Spitzen Kamp 35, 3308 Königslutter. Das Programm ist für MS-DOS Rechner.

Hi Freaks! Wer kann mir die Lösung für Indy3 + Mindshapow sagen! Ruft an zwischen Donnerstag + Freitag von 13.00 bis 14.00! Tel: 07557/82135 - versucht es ruhig mehrmals!

Epics: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz.

Suche Videodigitizer o. Scanner für C64 bis DM 100,-. Verkaufe Orig. Spiele (Cass.) für DM 5-10. Info o. Angebote an Uwe Krancz, Silcherstr. 11, 7104 Obersulm.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare leichte Tätigkeit von zuhause. Info gegen 1 DM Rückporto bei Holger Voigt, An der Brücke 3, 3405 Rosdorf 1

Science Fiction Postspiel "Ruins of Galaxy" sucht "harte" Kerle und Girls zum mitspielen.(DIN A 3 Karte, 10 Spieler), Regeln blitzschnell für 5 DM bei V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. Garantiert schnelle Sendung!

Science Fiction Postspiel "Ruins of Galaxy" sucht noch Interessiete (DINA3 Karte, 10 Spieler, Vorträge). Gegen 5 DM sofortige Sendung d. Regeln bei V. Jankovski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. Blitzschnelle Rücksendung!

Verkaufe mein Kino und Filmmaterial, Liste gegen 2 DM Rückporto. Stefan Gorecki, Buchenweg 17, 4815 Stukenbrock

Verkaufe: Data m. 11 Kass., z.B. Winter Games, JK+, Yie ar Kung Fu, Kostet: 75 DM. Ich verk. 20 Disks f. 30 DM. Tel: 02306/49362. Sehr billig. NP: 180 DM

DATA



PC Engine RGB	394,00
Red Alert CD	119,00
Beach Volleyball	NEU!!!
Gun Hed	98,00
PC-Kid	107,00
Tiger Road	107,-

SUPER GRAFX

Konsole RGB m. Spiel	719,00



MEGA DRIVE

Alle Spiele, sämtliches Zubehör!

KONSOLE RGB oder PAL	394,00
mit 3 Spielen	589,00
Basketball; Afterburner	NEU !!!

Ankauf u. Verkauf von MEGA DRIVE u. PC-Engine Soft !

HOTLINE:
0 61 31 / 5 37 53

Inh. J. Hickethier & T. Keszler
Friedrich-Schneider-Str. 3
6500 Mainz



Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erh. für: C64, C16/Plus4, Spectrum, CPC, MSX,...gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei VK. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Computer angeben.

Anl.+ Lös. zu Amiga, ST + PC-Progr.: P.Stream, P.Setter, DPaint3, North+S., Pharaoh, Sierra-Games, etc. 6,80 DM/Lösg., 10,80 DM/Anl. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Liste gegen 1,- DM Rückp.

Umsonst!! 128D! Umsonst! 128D!! Der 1. der mir 10 DM schickt bekommt meinen 3 Jahre alten 128D!! Wegen Systemwechsel! An Marco Kain, Ringstr. 30, 8261 Kirchweidach

ASM 1/89-12/89 zu verkaufen! Preis VHB! 05251/9696 (Sebastian)

Seit 12 Monaten ausgebucht: DFBL - eines der besten Fußball-Postspiele! Demnächst mit 4 Ligen! Immer wieder Stand-By-Plätze. Regeln (24 Seiten) gg. 4,-DM in Briefmarken bei N. Eggeling, Bachstr. 22, 3012 Langenhagen. Infos unter 0511/635875

Postspiel "2. Bundesliga": Mit allen Spielern & Mannschaften, Transferliste, DFB-Pokal...Pro Spielzug: 3,- DM. Info gegen 2 DM bei M. Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen

Might & Magic 2 (C64) Rüste Eure Char. Super aus (1,5 Mio Gold, 5000 Gems...)! Ohne Disk-Manipulation! Call: 09521/5500 (Marcel)

-AMIGA-Schreibe Top Intros in Assembler: Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Demos gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Systemwechsel: Verscherble meine gesamte Computeranlage (C128D), Hard- u. Software, Fachliteratur, div. Zubehör zu Schleuderpreisen. Infos gegen 2 DM. Postfach 16, A-4040 Linz

Hey Du! Hast Du die Anleitung für Bundesliga-Manager? Habe meine verloren! Auch wenn Du gute Software hast, schreibe mir. Daniel W., Am Steinkamp 16, 4542 Tecklenburg * AMIGA *

Jetzt Da! Oil-Imperium - das Postspiel bis zu 10 Mitspieler - parallel Laufende Spiele - Informationsheft (9 Seiten) gegen 1,70 DM Rückporto bei P.B. 009364 - 68 Mannheim 31!

Maniac Mansion & Zack Mc Kracken Komplettlösung je 4 DM. Schickt das Geld und einen frankierten Umschlag an Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld (Nur Vorkasse!!!)

Amiga: Digitalisiere Ihre Bilder fast zum Selbstkostenpreis!!! Info gegen 2 DM (in Briefmarken) bei Holger Renner, 7200 Tuttlingen, Behringweg 4

MS-DOS PLAYERS: Alles was mit Games für unseren Supercomputer gibts bei Alex Giebel, Gutenbergstr. 5, 7516 Karlsbad 1 o. v. 18-20 Uhr unter 07202/1412 anrufen! IBM MS-DOS: alles

Nationalcoach-Bundesliga 90! WPO-Postspiele. 30 Seiten-Info gegen 3 DM in Briefm. bei: WPO, Simon Hellwig, Bachstr. 15b, 6520 Worms 23; Suche C64-Games-verkaufe-tausche-kaufe!!!

Order now! Get your graphix (logos, chars, sprites etc.) at: Jürgen Deussen, Kröverstr. 18, 5000 Köln 51 or dial: 0221/3602875! PD-Soft too (1 DM pro Disk) Rückporto beilegen!***

Ich schenke dem 40., der mir 15 DM schickt einen Amiga 500! Dem 30. ein C-64 und dem 20. eine Action Cartr. Schickt das Geld an: Frank Peters, Plattenstr. 31, 405 M.gladbach 4

Sega Master System + Spiele, Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Segamodulsammlungen auf. Tel.: 04521/71497 (Andreas)

Top-Gruppe aus der Schweiz sucht einen Coder! Wir verkaufen auch topneueste Soft. Schreibe an: Power-Projekt, postlagernd, CH-4313 Möhlin, Schweiz

Biete KQ IV-Lösung für 3 DM + Porto. Michael Grau, Alaex-Müller-Str. 100, 675 K'lautern.

STOP!!! Schreibe Spiele-Trainer für C64-Games. 10 DM bei Menü-Trainer, 5 DM bei Cheat-Pokes. Bei Versagen keine Kosten! Schreibt an: R.Hardan, Am Kurpark 12 F, 5420 Lahnstein (Disks)

NEU! Die Anzeigenzeitschrift für private Kleinanzeigen. Format DIN A5 = 60 Pf, DIN A4 = 1 DM. Nähere Infos bei: R.Kopyczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12 oder 0201/483454 (Andreas), oder 0208/895211. call fast.

Verkaufe ASM-Poster, 20 verschiedene Motive, incl. 1 Megaposter (Afterburn) + 76 ASM-Software-Bibliothek-Karten f. 40DM. Tel. 02104/76910 ab 20 h

Suche Original Dungeon-Master-Anleitung. Zahle bis DM 20 + Porto + NN. Tel: 08321/81330 ab 14 h

! AMIGA-CLUB! Clubdisk (Kurse, Tests, Berichte), PD-Pool, Einkaufsgem. Info (1 DM R-Porto): Frank Deinzer, Tannenstr. 20, 8505 Röthenbach

Verschenke meinen C64 + 1571 + MPS801 + 100 Disks an den Ersten, der mir einen 20 DM Schein schickt, der Fünfte bekommt 3 Originale! Felix Kaercher, Brettenerstr. 17, 7523 Graben-Neudorf

Kontakte

The Discmonsters We are swapping only the newest wares! For a hot contact write to: TDM, Postbox 109, 4614 Marchtremk, Austria. Send only disks. 100% answer! C-64 and Amiga

Amiga!!! Wasp is searching for new members! Call: 02243/810804 (also for soft) Austria* Europe*Austria Anrufe von 18.30-20.30 Uhr!

If ya stuff on Amiga is not older than 4 days phone me up: 04651/43016 only from 17-22 pm! (Alien of Tiran)! Please no looser because i hate them!

SAGA CONNECTION is looking for new contacts! Only hot legal stuff (up to 1 week). Coders + musicians wanted, too! Write to: Alex. Cito, Grossingersheimer Weg 5, 7149 Freiberg (C64 only)

International streading team 1990. We swap and sell the latest warez for swapping only coolest guys call: 07665/6907 (Fabian) 19-24 h. Get our warez or stay lame!! Amiga

DEVILS OF PEGASUS search new members! Like coder, musicans and modem phreuker. Stuff exange too: 05731/3925 - 14.00 Uhr or 05732/71486 - 20.00 Uhr.

Aufruf!!!! Ich suche dringend Leute gegen die bereits ein Strafverfahren/zibilrechtl. Ansprüche gestellt wurden. Ich habe einen Fragebogen erstellt und bitte um Teilnahme. Anonym/Porto durch mich bitte macht mit. G. Nebel, 8370 Regen, Partheterstr.35

A new group was born "Survivor" Ew are wanted: many coder, composer, original suppliers and cool swapper. No graphix! All of C64 Tel:0421/6099037 (Markus) I hope you call!

Search for new -cool- members! G-F! Only Amiga! (coder, sound-wizards, gfx-artists, org.-s.) ask also for trading Atze Tel.05121-57317!

Suche Tauschpartner!!! Amiga für alten und neuen Stuff. Auch Anfänger. Nur absolut zuverlässige!!! Schreibe an: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, 4520 Ibbenbüren (Li.or Di.)

AMIGA Contact us! AMIGA Suche/tausche neusten Stuff!!! Lists of Disks (10000% back) to: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, 4530 Ibbenbüren. Hurry up!!!

Wanno everytime the newest originals C64)?? Price: 10 Stück = 60,-DM!! o. 1 = 7 DM! Dial: 02456/3719 (Oli)

Wir tauschen neue Amiga-Soft! Haben Indy 3, Bloodwych, Toobin usw! Ruft doch an: (Softstand 2.1.1990) 02947/4944 (Markus) 15-17 Uhr, 02947/3158 (Andreas) 17-20 Uhr. Suchen: Great Courts, Wild Streets. PS.: Wir tauschen mit jedem!!

C64 swapping!! Habe: Batman t.M.; H'Heavy; Blasteroids....Suche: Oil Im., Silkworm, T.D2, Hostages, Xenophobe, Lzt, P.Firestart! Write to: M. Knieling, Schaffelhofer Weg 43, 4300 Essen 14

Verkaufe und tausche Amiga Originale Wahnsinns-Preise!!! Bin auch ständig auf der Suche nach neuster Soft! Telefon:0651/719776 (David)

1. Berliner Fan-Club für Sega u. Nintendo Spieler sucht Mitglieder nicht nur aus dem Berliner Raum! Bieten Clubzeitung Hotline, Tricks u. Tips etc. Tel: 030/6849816, tägl. bis 0.00 Uhr.

SCS (Soldiers of creasing sun) are DEAD: Just before being thrown through gates of hell, they formed with their last power and under great effort a new Powergroup: DIGITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wares! Our HQ: P.Box: 1451**8672 Selb!!

Send disks for C-64 with stuff to: -SMS-Posttfach 100, L-9292 Diekirch (only Demos) or to: Origer Gerald, 29 Rue Beele-Vue, B-6780 Turpange (only Gamex) Disks 100% back!! C-64

Amiga-Neu! "Up-to-date", die Disk für & mit Anoncen (auch PLK's & Firmen)! Info anfordern! (möglichst mit Rückporto) ** M. Bruckmann*A.d.Thune 47*4792 Bad Lippspringe

Fresh-Austria (C64) Get the newest wares and originals: Postfach 79, A-8570 Voitsberg, Österreich

AMIGA -nur für die Schweiz-AMIGA aktuell, billig, zuverlässig!!! Neueste Software im Monats-Abo. Infos, Bestellungen unter Tel.01/8673116! (Dani)

AMIGA -nur für die Schweiz-AMIGA aktuell, billig, zuverlässig!!! Neueste Software im Monats-Abo. Infos, Bestellungen unter Tel. 01/8673116! (Dani)

Welcome to the World of funky stuff and best imports!!! If you're ready for a new amiga-dimension write to wish key, Postfach 139, CH-4016 Basel ***Get down on saturday night***

Call BOARD ROYAL!!! The only good SUPREME BBS!!!:08208/1442. 2400-19200 Baud System!! 24 hours a day, 8 days a week!!! Call now: BOARD ROYAL: 08208/1442

We searching for new contacts on the C64! 04191/1876 (15-18pm) No loosers! ***Syntax*** (ask for andre)

Die "Danger Dog's" haben das Neueste und Schärfste, suchen auch Kontakte zu anderen Gruppen. Only Amiga. Tel: 06842/1051 oder 6842/4317 (Thorsten)

Amiga Success Amiga We are searching for contacts 05921/35759 Georg remember... Only the best contact Success.

Amiga Developers Club Switzerland- Wir suchen noch Mitglieder aus der Schweiz und dem übrigen Europa. Wir bieten: Monatlich erscheinendes Clubmagazin, PD-Pool, Kurse uvm. Infos bei: ADC, Florian Helfrich, Tanngasse 32, CH-5036 Oberentfelden

*****C-64***He Guys, TSR/SSA is here again** but this time only on C-64. For selling, buying or swapping write to: P.O.Box 1172, 8623 Staffelstein-West Germany. Bye!!

Suche Tauschpartner for Amiga! Send lists and disks to: Marc Klein (Duffel), Kastanienweg 4A, 4047 Dormagen 1, Germany. Only up to hot stuff!! 100000% back! See ya!

Searching for new contacts for PC-Software! Only 5 1/4!! Send your list to: Henrik Book, Stormstr. 9, 2845 Damme! Or call me under 05491/1043. I have hot stuff!!!

Amiga Schweiz: Suche Tauschpartner. 100% zuverlässig!! An: Taki off, P.O.Box 1, CH-4566 Kriegstetten

***Zoids* swap with US (latest stuff from USA!)** 100% answer! ZOIDS, P.O.-Box 55884, 46 Dortmund 30...contact us!!!

For newest Amiga-Soft call: Tel: 046669 B in 5657 Haan 1. Spezial crazy regards go to: Eagle, Subway, Condorcrew, TFB, Starlight, Moshers and all THG others....gez.TCC



INH.: C. WAGNER

Aktion **04/90**

An jedem Werktag im Monat April 1990, erhält jeweils der erste Besteller seine Bestellung **VERSANDKOSTENFREI**

AMIGA / ST	Amiga	ST
American Dreams	64,90	64,90
Asterix II	—	64,90
Batman - The Movie	64,90	—
Beach Volley	74,90	59,90
Chambers of Shaolin	74,90	59,90
Clown o' Mania	54,90	—
Damocles	79,90	79,90
Day of the Viper	—	74,90
Drakkhen	79,90	74,90
First Person Pinball	59,90	59,90
Fighter Bomber	84,90	84,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	—
Full Metal Planete	64,90	64,90
Future Wars	69,90	69,90
Ghouls'n Ghosts	74,90	—
Great Courts	74,90	74,90
Hard Drivin	54,90	54,90
Hillsfar	74,90	74,90
Indiana Jones/Adv.	74,90	74,90
Interphase	74,90	74,90
Iron Lord	74,90	74,90
Laser Squad	59,90	59,90
Maniac Manson	74,90	74,90
Midwinter	74,90	74,90
Murder in Venice	64,90	64,90
North and South	64,90	64,90
Pictionary	69,90	—
Power Drift	74,90	—
Premier Collection II	84,90	84,90
Quartz	74,90	74,90
Rings of Medusa	69,90	69,90
Rock'n Roll	69,90	69,90
Safari Guns	54,90	54,90
Shufflepuck Cafe	69,90	69,90
Skidoo	54,90	54,90
Space Ace	119,90	—
Star Flight	74,90	—
Swords of Twilight	74,90	—
Table Tennis	54,90	54,90
Their finest hour	79,90	79,90
The story so far Vol. 3	54,90	54,90
Toobin	54,90	54,90
Tower of Babel	74,90	74,90
Triad 2	74,90	74,90
X-Out	59,90	59,90

IBM	3,5"	5,25"
American Dreams	64,90	64,90
Bar Games	74,90	74,90
Blue Angels	74,90	74,90
Die Hard	74,90	74,90
F-19 Stealth Fighter	94,90	94,90
Fighter Bomber	—	99,90
Flightsimulator 4.0	149,90	149,90
Hardball II	74,90	74,90
Murder in Venice	64,90	—
M1 Tank Platoon	94,90	94,90
Ökolopoly	139,90	139,90
Pictionary	69,90	—
Space Quest III	99,90	99,90
Star Flight II	74,90	74,90
Star Trek V	79,90	79,90
The Colonel's Bequest	114,90	114,90
Their finest hour	79,90	79,90
The Third Courier	74,90	74,90

C-64	Disk.
100% Dynamite	49,90
Batman - The Movie	44,90
Blue Angels	54,90
Cabal	44,90
Christmas Collection	54,90
Coin-Op Hits	54,90
Dragon Wars	44,90
Epyx Action	54,90
Ghostbusters II	49,90
Ghouls'n Ghosts	49,90
Mazemania	49,90
Mega Pack II	49,90
No	54,90
Pictionary	54,90
Power Drift	49,90
Toobin	39,90

Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1

Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr
Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten







DAS ABENTEUER KOMMT PER POST
FORDERE DIE GRATIS-SPIELREGELN UND INFO'S
ZU UNSEREN SPIELEN AN. KINGDOM – SPIRAL ARM – THE WEAPON

CHRISTIAN GRUND
A-1210 WIEN, GERASDORFERSTRASSE 55/141
TELEFON (0222)/39 80 56

Atari ST * Hi Guys I'm looking for new stuff for the ST. Send your list to: Vittorio Gambone, Keltenweg 40, 4153 Reinach, Switherland. Or call 0041617111630 7 in Swiss: 061/7111630

Yo, an alle Autogrammjäger! Über 1000 Autogrammkarten aus aller Welt! Auch Original-Pressefotos vorhanden! Preisliste gegen R-Porto bei:
M. Aslanoglu, Max-Josef Str. 3, 6900 Heidelberg.

Amiga-Stuff! Call:0561/877597

ATARI ST!! Suche Hard-Drivin, Great-Courts, Stunt-Car-Racer, Cabal, RVF...Biete dafüe z.B. Crazy Cars II, Oil Imperium, F16, Kick Off, Bald Seuck usw. Mathias, Margarethenstr. 42, Bad Nauheim

Metallibashers! New basic in tradition: Contact Mbash with disks at P.O.Box 18401 in 2407 Bad Schwartau. Only on the good old 64!! See ya!! yeeeaah

Amiga! Call 0212/314711 ab 15.00 Uhr or Mike Lehmann, Stresemannstr. 40D, 5650 Solingen 19. Hot Stuff.

Even nearer the perfektion -Uoids- ZDS if ya want new stuff (0-10 days old) then contact us under PO-Box 55885, 4600 Dortmund 30, W-Germany.
Now get ya disks and send them to us. See ya.

ST*ST*Suchst Du immer den neuesten Stuff für den ST?!Immer die neuesten Games und Anwender?! Dann bist Du genau richtig bei uns!! Schick eine Disk, Du bekommst sie dann nit der neuesten Liste zurück an: P.O.Box 82, A-8054 Graz, Austria

7'up is here!! The ultimate 64'er Disc-Mag. Call us for news, stories, votes and more! Dial 7'up: Germany-(0)2456-3719!! Ya favourite disc magazin!! 7'up is it!!

C-64..For the best, trade with the best... For Contact me call: 02381/88111...only new stuff...greezt to: Tuc, Vanille, Thron, Werner, Vera, Hans, Orion, Duplex, u.a...and all i know!!!

****Achtung Amiga User**** Ich suche neueste Software und Kontakte im Umkreis von Darmstadt und Dieburg. If you have newest software call: 06071/42958

Waves! Das ist die neue Zeitschrift für elektronische Musik! Mit aktuellen Interviews, CD-Reviews, News und mehr! Sie kostet 1,50 + Porto.
Chris Höppner, Gladbeck 1a, 4405 Nottuln.

We're searching for Members! (Amiga) When ya're good GPX-Man, Musicion or a Coder then contact us!
Call the Link to the Future! 0471/65444 (Sascha)..C.U...

Das ist der absolute Wahnsinn!!!!! Die besten Gruppen in Cooperation!! So billig und neu wie * nie * zuvor!! Absolut * jeder * hat die Gelegenheit:
Gameboard Postfach 2, A-8024 Graz

Hi ST-Freaks! Look out for the new -SGS List-Demo V3- Send one Disk to: H. Lau, Ludwig Richter Str. 3, 2000 Hamburg 52

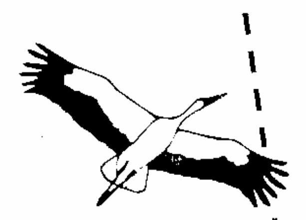
*****Suche***** Suche Tauschpartner mit guten Kontakten. Interessierte mögen sich bei: 06053/4901 so schnell wie möglich melden. *(Nur C-64)*

Ich tausche mit Euch Amiga Stuff aller Art! Alte und Neue! Habe meistens neueste Software! Schickt Eure Disks oder Listen an: Henrik Otto, postlagernd, 4452, Thuine! 100% Antwort.

Hallo Amiga Freaks suche zuverlässige Tauschpartner für Software aller Art. Ruft unter 02331/25755 an und fragt nach Bernhard.

HOWOY The real group *six* search or real quite good coder-cracker-painter and-and-and. ok call 06623/7781 ask Marco please on 14-18 Uhr. See you later

OK lets fuck it search for musicians-coder-cracker-painter *call this HQ 06623/81. Please fast.
See you later please no resetlamers and computerlooser--call or die--C-64



Naturschutzverband
Deutscher Bund für
Vogelschutz (DBV)
Am Hofgarten 4
5300 Bonn 1

Ja, ich möchte mich aktiv am Naturschutz beteiligen. Bitte senden Sie mir weitere Informationen zu.

Bitte senden Sie mir die 16-seitige Farbbroschüre »Natur in Not« zu. (1.- DM Rückporto liegt in Briefmarken bei).

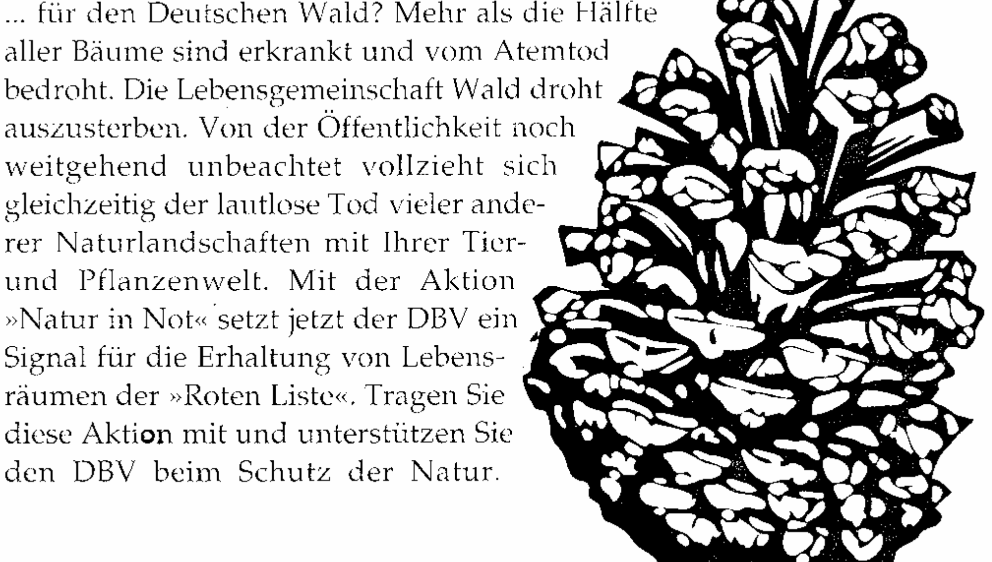
Spendenkonto: Natur in Not
44990 Sparkasse Bonn
(BLZ 38050000)

Name: ____________

Straße: ____________

PLZ/Ort: ____________

NATUR IN NOT



AstroVersand

Osterhasi-Schmunzel-Preise

+ + + neu + + + frische Produkte + + + mehr PC + + + mehr Amiga + + +

Final Cartridge III, überarbeitete Version, unser absoluter Renner, dt. Anleitung HAMMERPREIS: 65,- DM
Freezemachine Supercopymodul für C64 incl. Utilitydisc nur noch 67,- DM
Video-Digitizer 1000 f. C64, 382x288 Punkte, exklusiv f. Astro-Vers. nur 197.-DM
Expert Cartridge, für C64, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl. dt. 87,- DM
EXPERT 4.1: Erweiterungsdiskette/Utility-Disc, je 20,- DM
3,5" Diskettenlaufwerk, 720 K, in 5 2/5"-Rahmen, kompl. f. PC nur 157,- DM
DIGIVIEW Gold, Videodigitizer f. A500/2000. akt. Hard- u. Softw., PAL NEU 297,-DM
AEG s/w Videokamera, (625 Zeilen!) dt. Profiqualität, Super f. DIGIVIEW! 397,- DM
3,5" Floppy f. A. extern, Bus, abschaltb., Metallgeh., Slimline, helle Blende etc. 199,- DM
Speichererw. A 2000, 8MB, 2MB bestückt, autokonf. ab 698,- DM
Speichererw. A 500, 512 K, abschaltbar, Akku, Uhr, autokonf. ab 177,- DM
NEU: **Interface** f. Genius Hand-Scanner an jedem Amiga, m. Software169,- DM
Genius Handscanner 4500 für PC, 100-400 dpi, Grafiksoftware, Texterk. incl. Interface und Software für Amiga 549,- DM
Genius GM6 + Supermaus für PC mit viel Software nur noch 87,- DM

Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. Preisliste a.A. Preise bei Vorkasse (**Euro**-Scheck, Postanweisung) **ohne versteckte Zuschläge. NN: + 7,50 DM (Inland). Ausland auf Anfrage!**

ASTRO-VERSAND * H.+ S. Meschkat * Postf. 1330 * 3502 Vellmar
Rund-um-die-Uhr-Bestell-Telefon: (05 61) 88 01 11
Telefax (0561) 88 55 07

Yo-guys the real group *six* is searching for good coder-ripper-top cracker-painter und und und... zwecks Intro-Demo-Assamplierung. OK call this number--06623/7781-- ask-Lee

HOWOY -suchen coole Graphiker-Coder-Cracker etc...für unsere neu auferstandene Crew (Six) Call-06623/7781 be fast. Please no fucking lamerruns. Credits to Elite-Ikari-Cosmos-Nato

1. Berliner Fan-Club für Sega + Nintendo-Spieler sucht spielwütige Mitglieder jeden Alters. Aus ganz Deutschland. Bieten Clubzeitung, Hotline u.v.m. (Konsolen-Besitzer vereinigt Euch.)

--Iron Style--We are searching for a good coder! If you are a coder without group call: 0203/334153 (Daniel) Only C-64! Not only Coders, Musicians and graphics, too! Cool + perfect.

We have the newest stuff!!! If you wanna contact us call the hotline every day ab 18 Uhr! Call 0212/203357. We search for: coders-painter-etc.
Verlangt: Domenico! Yer.Yep.Yer.Ho

Survivor is looking cool contacts We are a new group and wanted: coder, composer, cool swapper and original suppliers
call: 0421/609937 (Markus) C64 C64 call fast

TGWL! We are looking for new coders, musicians and graphic artists to expand our group as we want to release more demos! Spanier S., BP.200, L-3403 Dudelange/Luxembourg !AMIGA!

You want the newest software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

AMIGA call 0212/314711 for swapping! Beginners are welcome! and we search new members! Coders - graphicer - etc. Fast fast fast fast (verlangt Mike!!!) ab 16.00 Uhr

xxx Beyond Brothers xxx search good coders, Graphiker and Members or swappers!!! call: 0212/312149 (Ingo) ab 18.00 Uhr!!!
And search Intro, Demomaker!!!
call fast!!!

*****Devils of Pegasus 1990***** We swap and sell the latest modemstuff from USA and GB. For swapping only the coolest dudez. Call: 07665/6907 (Fabian) 19-23h

ST-Einsteiger sucht netten und zuverlässigen Tauschpartner, der auch bei Einsteigerproblemen helfen kann. Oliver Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf. 100% Antwort!

Hey C-64 Freaks!! Swappe mit jedem neueste Soft auf C64!!
Call: 05254/7345 (Timo)!! No lamers!! Only cool guys!! Call or die.....T.S.M.C.

Amiga sucht zuverl. Tauschpartner! Auch Anwender und PD-Soft. M. Möller, Dorfstr. 3, 2081 Hemdingen Tel. 04123/5202 (ab 14.00 Uhr)!!!

"C-64'n Amiga" for the newest stuff write to: The Discmonsters " TDM, P.O.Box 109, A-4614 Marchtrenk. We are selling too! Only disx! No disx-no answer!!!

Suche Kontakte in aller Welt (C64) Olaf Töpler, Girbigsdorfer Str. 12 b, DDR-8900 Görlitz (100% Antwort)

Hot stuff on your C-64!! To them is searching for real contacts!! Dia: 04321/53050 or write to: Alex Arp, Ohmstr. 8, 2350 Neumünster. 100% answer!! Only top stuff! See ya!!!

Rings OF MEDUSA-AUTOR sucht C/Assembler-Programmierer f. ATARI ST, PC und AMIGA. Kontakt: 07251/84170

Searching for new contacts on Amiga and PC. Call 05491/1619 for Amiga and 05491/1043 for PC. Call fast!! Hot stuff is waiting for you!! Ask for Amiga (Kai) for PC (Hendrik)

I swap and sell ATARI ST stuff! MB, P.O.Box 3027, 4972 Löhne 3

Dem 1., der mir 20 DM schickt, sende ich Super-Softwarezeitungssammlung: ASM 3'87-12'89; DOS 3'87-5'89; Power-PC aus. Schreibt Alexander Giebel, Gutenbergstr. 5, 7516 Karlsbad 1 MS-DOS

PC-AT Suche Tauschpartner für PC. 06108/72985 15-17 Uhr (Marco)

Call this number for only the hottest stuff on Amiga: 0621/302113. No lamers, please!! "Merge"

Wonna swap or buy hottest stuff on C64?? Call the NASTY-Hotline: 02166/59770 (Frank) Only stuff up to 7 days maximum. Greets: TITAN, BB, Tropic, G-P, ALIVE.. Calls only 17-21 Uhr

AEON in expansion! We are searching for more powerful members specialized in coding, gfx etc! Write to: NTW, Beeklustweg 19, NL-7335 IB Apeldoorn, Niederlande. We've got the power!

PC-Engine & Mega-Drive-Club No.1. Ein professionelles Clubmagazin m. d. neuesten u. aktuellsten Infos direkt aus Japan + USA! Tests, Bilder, Cheats, Tips, Tricks + vieles mehr! Info anfordern bei:
W. Schädle, Postfach 322, D-8938 Buchloe, Tel. 08241/2951 ab 18 h!

PC-ENGINE & MEGA-DRIVE-CLUB No.1 Mit Clubmagazin in DIN A4-Format + 1a Farbfotos + Cheat's, Tips + Tricks! Hard + Soft-Tests, Kleinanzeigenservice. Tech. Daten von PC-En. "Super Grafx"! Info: W. Schädle, Postfach 322, C-8938 Buchloe, Tel:08241/2951 ab 18 h!

We're searching for cool contacts all around the world! Only the latest C-64 stuff! Only professionals! Of course no lamers! Contact: LWT/P.O.Box 52/ A-3402 Klosterneuburg

AMIGA-AMIGA-AMIGA Allways the newest stuff. No lamers. Just call us under: Michael H., Heinrichsglücker Weg 8, 5908 N-Salchendorf ** 100% Antwort and Disks back---

A-500 ACHTUNG! Wir suchen 1 bzw 2 sehr fähige Musikprogrammierer, die den Soundchip tanzen lassen (zwecks Plattenproduktion). Schicken Sie Ihr fertig komponiertes Stück (Disco) bis zum 1.6.90 an X-Tec, Dirk Eckert, Dornseifer Str. 35 A, 5910 Kreutzal. Bitte nur auf Diskette 3,5". Danke!

---== SONIX ==--- For the latest C-64 stuff contact: M. Schulz, Wollenweberstr. 80, 3200 Hildesheim. Lamer-letters without disk will not be answered. I draw cool logos (5 DM)!!

Zuverlässiger Tauschpartner für Amiga gesucht. Contact me under: Tel. 09233/4742 (Ralf). Greetings to: Mr. Crazy (call me!), Microp, Dark Angle, Adi, Fulcrum..Fucks to Joysoft, Gulasch!

Armstrad CPC: EGS feiert das 800ste, heiße Wahnsinnsgame. Feiert u. tauscht doch mit Leute! Listen oder Disks (100% Antw.) an: Elmsoft G.S., St. Peter Hauptstr. 29 B, A-8042 GRAZ

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
Postfach 4, 8133 Feldafing

AMIGA * C64/128
AMIGA-PD * C64/128-PD
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MAST. SYST.
NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
PC ENGINE

Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben!!!

PUPLIC DOMAIN
ab 0,98 DM

- C64 - Amiga -
- Atari - PC -
- IBM -

Katalog gratis
-Computer-Typ!

R.U.F.
Computervertrieb
Postfach 2365
8228 Freilassing

TERMINE



Die ASM-Ausgabe 5/90 erscheint am **27. April 1990**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 6/7/90 ist der **12. April 1990**





Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme
für C16, Plus/4, C64, C128, QL, PC und Amiga, Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., spanisch)
je 15 DM + NN
Gratisinfo von I. Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel.: 0 71 81 / 2 17 09

Disk.-Farbb.-Zubehör z.B.:
NN 100 Stck. 3.5"
125,- DM / 5.25" 49,- DM
bei
JOKA
Abelsnaaf 9, 5063 Overath
0 22 06 / 45 68

PC Engine, Sega Mega Drive, Module zu Sonderpreisen, Umtausch von Modulen bei Nichtgefallen, 4 Wochen Service
Täglich ab 17 Uhr
0 52 46 / 15 72
sonst Anrufbeantworter

Computerspiele
Telespiele - Handhelds
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg 50
Tel.:09 11 / 4 88 71
Fax:09 11 / 48 60 91
Ladenverkauf, Beratung u. Ausprobieren der Spiele:
Mo-Fr 14-18
Sa 10-14
langer Sa 10-17
Versandbestellung 24 Std.
Versand auf Rechnung,
Bestellung DM 3,50 Porto.
Zahlung per Kreditkarte mögl.
Sofort kostenl. Preisl. anfordern.

Computer kaputt?
Rufen Sie uns an!!!
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
24-Std.-Tel.: + BTX
0 82 61 / 54 44

ATARI ST !
Super PD-Software:
3.5" (2 DD) Diskette ab 2,50 DM inkl. Disk.
Liste gratis:
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
D-6702 Bad Dürkheim
Schnell + preiswert

Versand 24 Std. Versand
Lösungshefte für viele Spiele 19,-. Liste für Ihren Computer gratis
ATARI/IBM/CPC/C-64/128/C-16/AMIGA/ST
ANRUFEN!
SOFTWAREVERSAND ANNELIE GEBAUER
TEL/BTX
02 11 / 30 92 33

---

neu - neu Second-Soft-Land neu - neu
Originalprogramme
- Top-Aktuell für
- Amiga -
aus zweiter Hand.
Riesen-Angebot - fairer Preis
Sofort Liste anfordern !!!
Second-Soft-Land
Friedrichshofener Str. 38
8070 Ingolstadt

WERBEAGENTUR
sucht AMIGA-Grafiker und Programmierer für interessante und lukrative Software-Entwicklungen im Raum Düsseldorf/Krefeld
Tel.: 0 21 51 - 8 10 07

AMIGA
Bavarian-PD jetzt bei 128 angelangt. Nur deutsche PD-Software.
Gratisinfo anfordern bei
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72

PD-Software !
für Amiga und C64/128.
Disketten je 2,- DM.
Listen gegen Rückporto und Computerangabe bei
SOFTWAREVERSAND Herberich
Hagerstraße 47, 6960 Osterburken

Spezial-Reparatur-Dienst
für Amiga, Atari, IBM, C-64
- schnellste Abwicklung, Ankauf von gebrauchten Geräten u. Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

AMIGA PUBLIC DOMAIN
3.5" Stck. 2,- DM
5.45" Stck. 1,- DM
0 53 41 - 39 07 10
ab 18.00 Uhr

C-64 CPC MSX
Atari AMIGA IBM
- preisgünstige Programme
- NEUHEITEN
- Public Domain Amiga/IBM
- schnelle Lieferung
- Hilfestellung bei Spielen
- Sofortbestellung oder
- Gratisliste anfordern bei
Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23



Wir führen Spiele und Anwendungen für
AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16 NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST dt./
Color gr.
Adventure "The Silent Death"
s. Test ASM 1/90
DM 30,- + NN
M. Köhler
Dringsheide 70
2000 Hamburg 74
Tel.: 0 40 / 6 54 51 00

AMIGA SoftwareLINE
The ultimate public domain power!
Gratisinfo von:
Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
D-6729 Jockgrim

Mal was anders !!!
Telefone - Anrufbeantworter - Zubehör
Für jeden Geschmack, zu jedem Preis !!!
Tiptel, Panasonic und Code-a-Phone !!!
CVB-Computer
Inh. Peter Bergler
Abt. Telecom
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel.+BTX: 0 82 61 / 54 44

*** POSTSPIELE ***
von DBZ
FUSSBALL WM
Übernehmen Sie ein Nationalteam und führen Sie es zum Erfolg, der große Goldpokal erwartet Sie.
KRIEGSHAMMER
Fantasyspiel um Diplomatie und Handel, es erwartet Sie ein gutes Kartensystem, 42 Truppentypen, 26 Schiffstypen, lenken Sie ein Reich zu Wohlstand und zur Macht.
Weitere Spiele: Fußballcoach, Tennisprofi, Reeperbahn
INFO 04 41 / 3 44 42,
DBZ
Schwarzerweg 1a
2876 Berne

Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.
ALLE REDEN DAVON:
PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU:PC Engine Super Grafik + Battle Ace	649,-
PC Engine - RGB + 1 Spiel	449,-
RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99,-
Sonderangebot:CD-ROM	699,-
Sidearms special**	139,-
Red Alert	139,-
Wonderboy Monsterlair***	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Atomic Robo Kid***	119,-
Blodia*	109,-
Bloody Wolf**	119,-
Chase HQ*	119,-
Cybercore**	119,-
Dungeon Explorer***	119,-
F1 Triple Battle***	119,-
Final Lap Twin***	109,-
Gunhed***	109,-
Heavy Unit**	119,-
Knightrider	119,-
Motocycle**	119,-
Mr. Heli**	119,-
Neutopia***	119,-
Ninja Warriors**	119,-
Paranoia*	119,-
PC Kid (PC Engine)***	119,-
Son Son II***	119,-
Side Arms**	109,-
Shinobi*	119,-
Super Volleyball*	119,-
Tiger Heli***	119,-
Tiger Road**	119,-
USA Pro Basketball**	119,-
Volfiev*	119,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher. Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

Konsole + 1 Spiel	449,-
Joyboard ST	99,-
Forgotten Worlds**	139,-
Ghouls and Ghosts***	139,-
Herzog II	139,-
Kujakuoh II**	139,-
Rambo III**	139,-
Real Sports Basketball**	139,-
Sokoban**	139,-
Super Hang On**	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Shinobi***	139,-
Tatsujin**	139,-
World Cup Soccer**	139,-
Zoom	119,-
Sega Fan	15,-

Atari Lynx

Lynx Grundgeraet	499,-
Blue Lightning***	69,-
Electrocop**	69,-
California Games	69,-
Gates of Zendokon	89,-
Chips Challenge	69,-

Ankündigungen für März/April bei Anzeigenschluß

Amiga-Atari ST-C64-IBM-PC Engine-Sega Mega Drive

Afterburner	Sega Mega Drive
Air Diver	Sega Mega Drive
Assault Suit Leynos	Sega Mega Drive
Atomic Robo Kid	Sega Mega Drive
City Hunter	PC Engine
Cyberball	Atari St/Amiga/C64
Batman	Sega Mega Drive
Beball	PC Engine
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Blade Warrior	Atari ST/Amiga
Damocles	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine CD
Death Bringer	PC Engine CD
Dragons Breath	Atari ST/Amiga
Dynamic Debugger	Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Final Zone II	PC Engine
Football Manager World Cup	Atari ST/Amiga/C64
Ghostbusters	Sega Mega Drive
Gravity	Atari ST/Amiga
King of Casino	PC Engine
Lost Patrol	Atari ST/Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Psycho Chaser	PC Engine
Sherman M4	Atari ST/Amiga
Space Invader	PC Engine
Space Rogue	Amiga
Splatterhouse	PC Engine
Soccer Human Cup 90	PC Engine
Starlord	Atari ST/Amiga
Super Monaco GP	Sega Mega Drive
Their Finest Hour	Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Unreal	Atari ST/Amiga

C64 Disc

Bomber	59,-
Carrier Command	49,-
Chambers of Shaolin	49,-
Dragon Wars***	49,-
Epyx 21**	49,-
Ferrari Formula One	45,-
Ghostbuster II	45,-
Ghouls'n'Ghosts	49,-
Iron Lord	49,-
Knights of Legend**	59,-
North Sea Inferno	29,-
P-47	45,-
Panzer Battles	49,-
Rainbow Islands*	45,-
Rock'n Roll	49,-
Space Rogue**	59,-
Starflight**	49,-
Stunt Car Racer	49,-
Tangled Tales**	59,-
Weird Dreams	49,-
Windwalker*	59,-

C64 Disc-Bestseller Classics

Bards Tale III**	59,-
Battle Chess	49,-
Battles of Napoleon*	69,-
Dragons of Wars***	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Em. Hughes Int. Soccer***	45,-
Oil Imperium**	45,-
Panzerstrike*	69,-
Pool of Radiance***	69,-
Sentinel Worlds**	49,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder*	49,-
Ultima V***	69,-
Wasteland**	49,-
Gunship**	49,-
Microprose Soccer**	49,-
Pirates**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service*	49,-
Stealth Fighter*	49,-
Hintbooks:	
Bards Tale I/II/III je	29,-
Dragon Wars	29,-
Zak Mc Kraken	19,-
Curse of The Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Clues II	39,-
Starflight	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess**	69,-
Bomber*	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Conqueror**	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Great Courts*	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Iron Lord	79,-
Hard Drivin'**	59,-
Maniac Mansion**	79,-
North & South***	69,-
Omega**	89,-
Pirates**	75,-
Player Manager***	59,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom.Land***	39,-
RVF	75,-
Rainbow Islands**	59,-
Rings of Medusa***	79,-
Shoot'em up Const.Kit*	79,-
Star Command***	79,-
STOS dt.**	109,-
Stunt Car Racer**	75,-
TV Sports Football***	75,-
Ultima V***	89,-
X-Out*	59,-
Xenon II Megablast***	75,-

Atari ST

Armada*	79,-
Austerlitz*	75,-
Bloodwych**	75,-
Bloodwych Data Disc**	49,-
Bodo Illgners Super Soccer	69,-
Borodino	79,-
Cabal**	59,-
Chambers of Shaolin**	59,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostbusters II	69,-
Ghouls'n Ghosts*	59,-
Highway Patrol 2	69,-
Hound of Shadow	79,-
Infogram 3er Pack***	75,-
Kaiser	99,-
Manchester UTD	59,-
Ninja Warrior**	59,-
North Sea Inferno	39,-
P-47	75,-
Red Storm Rising	75,-
Rock'n Roll	69,-
SEUCK**	79,-
Space Ace*	119,-
Space Quest III**	89,-
Space Harrier II	59,-
Summeredition*	69,-
Super Cars*	59,-
Twin World	59,-
Untouchables*	59,-
Westphaser	99,-
Windwalker	89,-

IBM

688 Attack Sub***	89,-
Block Out*	75,-
Bomber*	99,-
Colonels Bequest**	119,-
Curse of the Azure Bonds***	79,-
Death Track	89,-
Die Hard*	75,-
Dragons Lair	129,-
European Space Simulator	119,-
Great Courts	79,-
Harpoon*	119,-
Flight Simulator IV***	129,-
Flight IV Handbuch dt.	29,-
Hard Drivin'	75,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adv.***	79,-
Indianapolis 500***	79,-
Knights of Legend**	89,-
Leisuresuit Larry III***	119,-
M1 Tank Platoon***	99,-
Mech Warrior*	89,-
Populous***	79,-
Populous Data disc***	39,-
Sim City*	89,-
Space Rogue***	79,-
Stargflight II***	79,-
Stunt Car Racer	79,-
Sword of the Samurai	79,-
Tank**	99,-
Their finest Hour***	89,-
TV Sports Football***	89,-
Wayne Gretzky Hockey*	75,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller Classics

Battle Squadron***	75,-
Bomber*	75,-
Conqueror**	75,-
Drakkhen*	79,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	69,-
Ghouls and Ghosts*	69,-
Great Courts**	69,-
Hard Drivin'*	59,-
Hound of Shadow*	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Iron Lord*	79,-
It came from the Desert**	89,-
Kaiser**	109,-
Kick Off***	49,-
Kick Off Extra Time*	35,-
Leisuresuit Larry II 1 MB**	99,-
Maniac Mansion**	79,-
Ninja Warriors***	59,-
North & South***	69,-
Player Manager***	59,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
Rainbow Islands**	69,-
Rings of Medusa***	79,-
RVF***	75,-
Shadow of the Beast**	99,-
Sim City 512 k***	89,-
Space Ace***	119,-
Star Command***	79,-
Star Flight***	69,-
Stunt Car Racer**	75,-
Swords of Twilight**	69,-
TV Sports Football***	79,-
TV Sports Basketball***	79,-
Xenon II Megablast***	75,-
X-Out**	59,-

Amiga

Armada*	79,-
Austerlitz*	75,-
Block Out*	75,-
Bloodwych**	75,-
Bloodwych Data Disc**	49,-
Borodino	79,-
Bundesligamanager*	59,-
Cabal**	69,-
Chambers of Shaolin**	69,-
Europ.Sp.Sim.	89,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostbusters II	69,-
Gold of the Americas**	69,-
Gunship**	79,-
Highway Patrol	69,-
Hound of Shadow*	75,-
Infestation	69,-
Kingdom of England	69,-
Lords of the Rising Sun***	79,-
Manchester UTD	69,-
Muscle Cars	39,-
North Sea Inferno	39,-
Omega**	89,-
Operation Thunderbolt	69,-
Risk	59,-
Rock'n Roll*	69,-
Scramble Spirits	59,-
Seven Gates of Jambala	59,-
Space Quest III 1 MB***	89,-
Space Harrier II	59,-
Summeredition*	69,-
Super Cars*	59,-
Turn it	49,-
Twin World	69,-
Typhoon Thompson*	79,-
Westphaser	99,-
Windwalker*	89,-

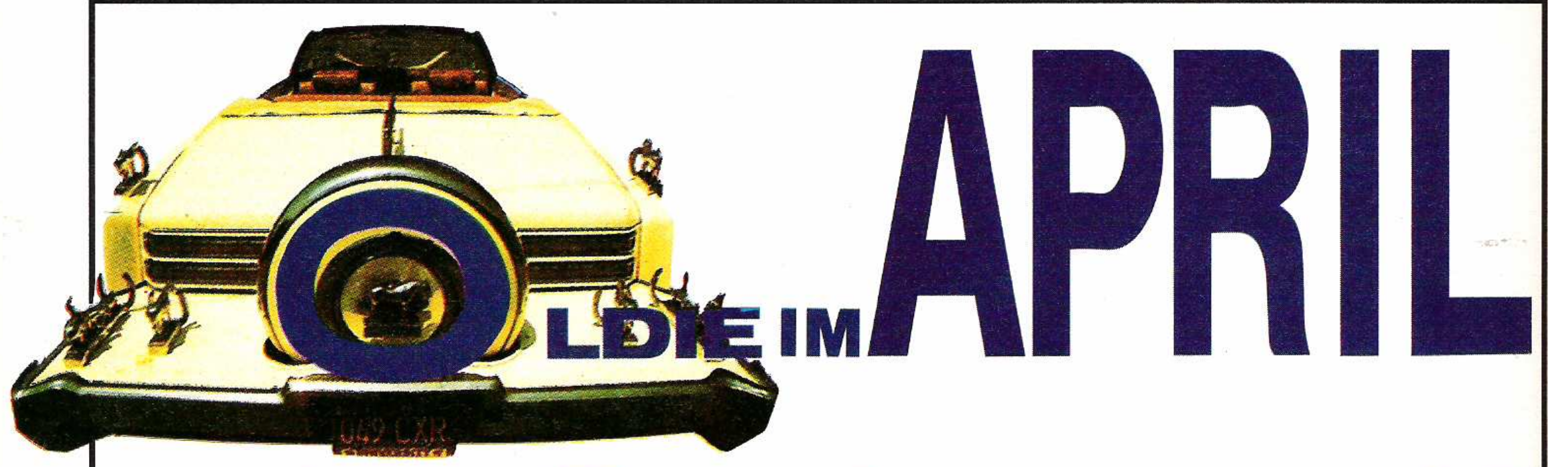
Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Fax: 089/5 02 67 67 · Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63



Und er fliegt immer noch!

Ende 1986 schrieb eine Simulation Geschichte. Ihr Name: GUNSHIP von MICROPROSE. Hierbei wird der AH-64A Helikopter der amerikanischen Luftwaffe simuliert. Angeblich ist dies der gefährlichste Kampfhubschrauber der Welt. Wie dem auch sei, GUNSHIP, das Programm, ist eine der besten Simulationen überhaupt. Dies auch heute noch, obwohl die C-64-Version schon Ende 1986 veröffentlicht wurde. Von der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" (BPS) indiziert und dann wieder zum uneingeschränkten Verkauf freigegeben, sorgte es auch für eine gewisse Sensation.

Programm: Gunship, **System:** C-64 (Disk & Kassette), Apple II, Atari 800 XL/XE, ST, IBM, Amiga, **Preis:** Variiert je nach System und Datenträger, **Hersteller:** MicroProse.

Als Pilot hat man bei GUNSHIP die Wahl zwischen vier verschiedenen Kampfgebieten. Als da wären Südostasien, Zentralamerika, der Mittlere Osten und Westeuropa. Ein Trainingsgebiet in den USA steht auch noch zur Verfügung. In allen Gebieten wird gegen Equipment des Ostblocks gekämpft. Allerdings wird viel Wert auf Realität in bezug auf die Steuerung des Vogels gelegt, nicht auf Zerstörung von Feinden. Klar, dies passiert, aber ganz ohne Action wäre auch eine Simulation etwas bieder, oder?

Wurde das Einsatzgebiet nun gewählt, werden zwei Aufträge zugeteilt, wobei es ein Primär- und ein Sekundärziel gibt. So müssen feindliche Panzer, Bunker, Versorgungsdepots, Hauptkommandozentralen und anderes eliminiert werden. Hierbei gibt es eine Unmenge von verschiedenen Auftragskombinationen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades. Sogar Nachteinsätze sind vorhanden. Langweilig wird es also nicht so schnell.

Um die Simulation für den Anfänger nicht allzuschwer zu machen, kann die Realitätsnähe verändert werden. Dies wirkt sich zum Beispiel auf das Wetter und die militärische Ausstattung des Feindes aus.

Wurde der Auftrag gewählt, wird die Maschine mit den nötigen Waffen ausgerüstet. Zu Verfügung stehen AIM-9L-Sidewinder-Raketen, 2.75"-FFAR-Geschosse, eine 30-mm-Bordkanone und die AGM-114A-Hellfire-Rakete. Für jedes der insgesamt 16 Feindgefährte ist also etwas dabei, doch Vorsicht, es gibt auch amerikanische Panzer, Hubschrauber usw., die ebenfalls in den Gebieten operieren und die natürlich nicht abgeschossen werden sollten.

Wurde ein Auftrag abgeschlossen, gibt es je nach Erfolg Auszeichnungen und Beförderungen. Diese sind allesamt grafisch gut dargestellt und werden selbstverständlich gespeichert, auch bei den Kassetten-Versionen. Gibt es allerdings ein böses Ende, so kann es passieren, daß man zum Kartoffelschälen verknackt wird, und die Piloten-Karriere ist zu Ende.


Immer noch ein Knüller – GUNSHIP

GUNSHIP ist eine sehr komplexe Simulation, die durch die Menge von verschiedenen Missionen sicher nicht langweilig wird. Den Vogel fliegerisch zu beherrschen, verlangt auch einige Übung. Allerdings ist das Handbuch so hervorragend, daß es sogar einen Einblick in die Aerodynamik eines Helikopters gibt. So versteht man schnell, wie eine solche Maschine zu fliegen ist. Auch über sämtliche Kriegsmaschinerie werden ausführliche Informationen geliefert. Ein dickes Lob an den Hersteller, denn hier hat man sich offensichtlich viel Mühe gegeben. Auch die Grafik ist durch und durch sehr gut. Ausgefüllte 3D-Vektor-Grafik, die, sobald ein Objekt in Sichtweite kommt, sogar angezoomt wird, sorgt für eine recht hohe Relitätsnähe.

So kann ich GUNSHIP auch 1990 uneingeschränkt empfehlen. Zwar könnte die Grafik mittlerweile etwas schneller sein, doch ist sie mehr als gut. Der einzige Flugsimulator, der mir mehr Spaß macht, ist *Falcon*, doch GUNSHIP spiele ich immer noch oft und regelmäßig. Es ist und bleibt ein Programm, das den Spieler ständig in seinen Bann reißen kann und wird.

ACHIM AMANN



Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	11

SIM CITY

EUROCITY 2000

Die Klappe fällt, der Startschuß ertönt: ASM, BOMICO und INFOGRAMES suchen die perfekte EUROCITY 2000. Eure Aufgabe wird es nun sein, egal, auf welchem Rechner, die schönste, sauberste und „funktionierenste" Stadt aufzubauen und auf Diskette zu saven. Diese schickt Ihr SIM-CITY-mäßig an unsere Adresse unter dem Kennwort: „EUROCITY 2000". Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß ist der 20. April 1990 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Der Beste möge gewinnen und entscheiden, in welcher Hauptstadt er ein Wochenende verbringen möchte.

1. Preis: Wochenendreise in eine europäische Hauptstadt nach Wahl!

2. Preis: Wochenende in Lyon, Besuch bei den INFOGRAMES-Leuten.

3. bis 20. Preis: Saugute T-SHIRTS





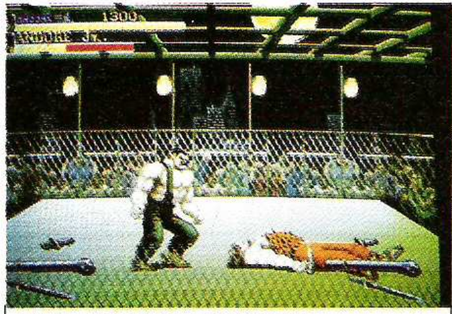




Hallo Freaks!

Nach den großen Highlights, die uns die IMA schon in der letzten Ausgabe bescherte, geht's heute ohne Verschnaufpause weiter. Ich werde Euch die weiteren Neuheiten dieser Messe vorstellen und habe nun endlich auch einen ALIENS-Test für Euch. Die Betonung liegt diesmal bei den Actiongames (Ballerei, Prügelei), bei denen Ihr, das kann ich Euch versprechen, auf Eure Kosten kommen werdet! Auf geht's!

Michael Suck



FINAL FIGHT von CADCOM

Den Reigen eröffnet diesmal **CAPCOM** mit einer neuen Folge aus der Endlosserie „Hau weg, mach platt". In den Hauptrollen: die drei Bodybuilder Guy, Cody, und Hagger (letzterer hat es sogar zum Bürgermeister gebracht!) und ihre Gegenspieler: Der böse Obermufti und seine bösen Untermuftis, die die Tochter von Hagger genappt haben. Logo, daß es die Aufgade des/der Spieler ist, das Mädel wieder zu entnappen. Der Spielablauf ist dabei so altbekannt wie nur eben möglich und gleicht teilweise erheblich den guten, alten Klassikern *Double Dragon* und besonders *Crime Fighters*. Die sechs Levels scrollen meist horizontal durch (bis auf ein Fahrstuhllevel), wobei alle erscheinenden Feinde mit Fäusten, Messern, Stahlrohren oder ähnlichen Werkzeugen des täglichen Bedarfs umgehauen werden müssen. Am Ende eines Levels erscheint dann ein Endgegner (jaja...) und irgendwann der Big Boss – dann kann der **FINAL FIGHT** (so der Titel des Spiels) beginnen.
Wie gesagt, auf neue Ideen wurde vollständig verzichtet. Doch dafür hat CAPCOM seine Grafiker anscheinend Tag und Nacht geknechtet, denn FINAL FIGHT stellt in puncto Grafik alle seine Vorgänger in den Schatten. Die Grafiken sind üppig illustriert, abwechslungsreich und großzügig angelegt. Die einzelnen Levels spielen in der U-Bahn, einer Bar, einem Wolkenkratzergerüst, in einem Penthouse, einer Uferpromenade und einer verfallenen Straße. In den Backgrounds wurden noch diverse Extras versteckt, die das Leben erleichtern, wie z.B. eine Energieauffrischung, Bonuspunkte und Schlagwerkzeuge. Die Sprites selbst sind übrigens alle imposant groß, sehr farbig und hervorragend animiert. Und die gute Hardware sorgt dafür, daß die Bildschirmausgabe so gut wie nie langsamer wird. Zum Abreagieren ist FINAL FIGHT also ein denkbar gut geeignetes Spiel, denn immerhin stimmen hier Grafik, Sound und Animation. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar recht hoch, doch die guten Schlagtechniken ermöglichen eine hohe Spielbarkeit. Ach ja, eine Neuheit gibt's doch noch: In der ersten Bonusrunde müßt Ihr mit einem Baseballschläger ein Auto kurz und klein schlagen! Das sieht wirklich lustig aus, zumal's ein japanisches Fabrikat ist...

Auch **SETA** wandelt bei **META FOX** auf ausgetretenen Pfaden, denn hier ist vertikale Ballerei angesagt; ohne Umschweife, ohne



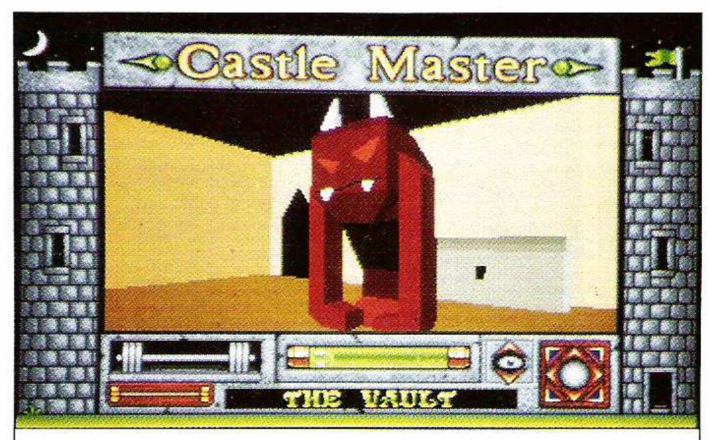
IM BLICKPUNKT: CASTLE MASTER – ADVENTURE DER NEUEN ART?

Programm: Castle Master, **System:** Amiga, ST, **Preise:** noch nicht bekannt, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster:** gesehen, **Besonderheit:** Vorabversion.

INCENTIVE, Schöpfer der „Freescape"-Technik, haben ein DOMARK-Angebot dankend angenommen und ein Programm kreiert, das DARKSIDE-, DRILLER- und TOTAL ECLIPSE-Features mit herkömmlichem Adventure-Charakter verbindet. Heraus kam CASTLE MASTER, ein Game, das nicht nur durch die herrlichen 3D-Grafiken besticht, sondern auch „inhaltlich" (knifflige Rätsel gilt es zu lösen!) äußerst interessant ist. Und: Es wird komplett in Deutsch erhältlich sein!

Bei **DOMARKs** neuem Produkt **CASTLE MASTER** handelt es sich um ein Werk, das, wenn es am Ende stark genug sein wird, die Herzen der Adventure-Freunde höher schlagen läßt. Das, was ich bewundern konnte, reichte schonmal aus, um ins Schwärmen zu geraten. Nur muß ich mich ranhalten, da auch bereits Peter durchblicken ließ: „Manni, wenn das Ding kommt, möcht' ich's gerne testen." Mal sehen, wer sich durchsetzt!

Vielleicht gehen wir auch gemeinsam auf die Rettungsaktion der Prinzessin oder des Prinzen (vorher auswählbar im Sinne der Quotenregelung). Prinz/Prinzessin wurden nämlich vom bösen Magister aufs Schloß gebracht. Man hat nun die Aufgabe, sich in und um dem Schloß umzusehen, Dinge aufzunehmen und Gegenstände zu untersuchen.



Konnte gefallen, der Blick ins Muster!

Eine wahre Augenweide ist die fantastische 3D-Darstellung, die **INCENTIVE** eingebracht hat! Man fühlt sich irgendwie fast mittendrin im Adventure, wenn man Treppen rauf und runtersteigt oder einen Blick zur Ostseite von der Zugbrücke aus wagt.

Da es nun auch ein Adventure ist, müssen hier und da einige knifflige Rätsel gelöst werden, um letztendlich den Magister zu töten, um Prinz/Prinzessin zu retten. So macht Euch auf einige Knüddel-Verse gefaßt, denkt genau darüber nach und klammert auch die Möglichkeit eines Wortspiels nicht aus. Hier ein Beispiel: „Tief ist er, das ist klar, doch keiner kommt darauf!" Des Rätsels Lösung... wird hier nicht verraten; Redaktionsgeheimnis. Ihr werdet sicherlich einiges geboten bekommen, das steht schon jetzt fest.

Das, was ich sah, war vielversprechend. CASTLE MASTER wird zunächst für Amiga und ST auf den Markt kommen. Der Erscheinungstermin (deutsche Fassung) steht noch nicht ganz fest. ASM wird berichten, das iss ja wohl klar!

MANFRED KLEIMANN

Wie gefallen Ihnen denn unsere aktuellen Preissenkungen ?

The Best.

Disks only. Preise in DM.

Mit # : für PC auch auf 3.5" lieferbar (mit angeben!)

Disks only. Preise in DM:	64	AM	ST	PC
3-D TANK SIMULATION		65	53	65
5TH GEAR DRIVING		51	51	
688 ATTACK SUBMARINE #		81		81
AFTER THE WAR	41	65	65	
AIRBORNE RANGER	49	65	65	65
ARMADA		77	77	77
AUSTERLITZ 2.12.1805 #		68	68	68
B.A.T.	57	81	81	81
BATTLE OF BRIT. - FINEST H. #		81	81	81
BATTLE SQUADRON		68		
BEACH VOLLEY	42	69	55	
BEVERLY HILLS COP	39	73	65	73
BLACK TIGER	41	57	57	
BLOCK OUT (SUPER-TETRIS)		73		73
BÖRSENFIEBER #	51	73	73	73
BOMBER T.A.C. FSIM.	51	77	81	85
BORODINO (NAPOLEON 1812)	73	73	77	77
BRUCE LEE LIVES I #		65	65	65
BSS JANE SEYMOR	42	73		
BUDOKAN #		73		73
CADAVER		73	73	73
CARRIER COMMAND #	46	65	65	68
CARTHAGO		65	51	73
CHAMBERS OF SHAOLIN	39	68	51	73
CHAMPIONS OF KRYN #	65	73	73	73
CHASE HQ	39	61	49	49
CODENAME ICE MAN #				103
CONQUEROR 3-D TANK #		73	73	73
COURSE OF AZURE BONDS #	65	81	81	77
CRAZY SHOT GALLERY		57	57	57
DAMOCLES		65	65	65
DARK CENTURY		62	62	62
DAVID WOLF: SECRET AGENT				88
DEATHBRINGER		73	73	73
DOUBLE DRAGON 2	39	65	51	65
DRAGON FLIGHT	41	70	65	
DRAGON WARS (BT 4)	41		81	81
DRAGONS BREATH		85	85	
DRAGONS LAIR 2		119		
DRAGONS OF FLAME #	65	65	65	65
DRAKKHEN #		68	68	69
E-MOTION	43	73	73	73
E.S.S. HERMES #		65	65	65
EAST VS. WEST BERLIN 48 #		73	73	73
ENTERPRISE	41	57	51	
EPOCH/BETRAYAL #	49	73	73	73
ESKIMO GAMES		65	65	
F-16 COMBAT PILOT #	53	65	65	65
F-29 RETALIATOR		62	51	
FACE OFF EISHOCKEY #	53			81
FALCON F-16 2 INTRUDER		101	101	95
FIRST CONTACT		73	65	
FS FLIGHT SIM. BOEING ATP #				122
FS FLIGHT SIM. III #				115
FS FLIGHT SIM. IV CONSTSET #				122
FS UFO FLIGHT SIMUL. #		95	95	88
FRED		73	73	
FULL METALL PLANET		65	65	
GHOSTBUSTERS 2	39	65	65	77
GOLD OF REALM		73	73	
GREAT COURTS TENNIS #	57	73	65	73
GUNSHIP #	51	65	65	95
HARD DRIVIN SIMUL. #	31	47	47	62
HARDBALL 2 #	41	73	73	73
HARRICANA #		73	73	73
HARLEY-DAVIDSON ROAD #		65	65	65
HARRIER COMBAT SIM.		68	68	68
HEATWAVE OFFSHORE BOAT #	46	65	65	65
HEROES OF LANCE	41	65	65	65
HEROES QUEST #			95	103
HOT ROD	43	73	73	73
IMPERIUM VON ROM		73	73	
INDIANA JONES ADVENTURE #		73	73	81
INDIANAPOLIS 500 RACE #				73
INTERPHASE		68	68	68
INTRUDER		73	73	73
IRON LORD #	49	73	73	81
ISHIDO		73		73
IVANHOE		65	51	
KAISER (1 MB)		111	113	
KICK OFF PLAYER MAN.	39	51	51	
KNIGHTS OF LEGEND	51			77
LEGEND OF SWORD #		65	65	65
LEISURE SUIT LARRY 3 #			95	108
LOOM #		81	81	81
LOST DUTCHMAN MINE		73	73	
MANIAC MANSION DTS. #	57	73	73	73
MICROPROSE SOCCER	51	73	65	68
MIDWINTER #		65	65	95
NINJA WARRIORS	41	55	57	
NO EXIT		69	69	69
NORTH & SOUTH #		55	55	55
NUCLEAR WAR CONFLICT		73	73	73
OKOLOPOLY SUPERSIM. #				144
OIL IMPERIUM #	41	54	57	54
OMEGA ROBOT TANK	57	77	77	77
ORIENTAL GAMES	36	73	73	73
P-47 THUNDERBOLD #	41	65	65	65
PARIS-DAKKAR RALLEY #		68	68	68
PHARAO DAY #		73	73	73
PIPEMANIA #	41	65	65	65
POOL OF RADIANCE #	62	65	69	65
POPULOUS #		65	65	73
POWERDRIFT	39	65	51	
PRESUMED GUILTY	51			73
RAINBOW WARRIOR - GREENP.	39	65	65	73
RAM ROD		65	65	
RED STORM RISING #	49	65	65	95
RICK DANGEROUS #	39	65	65	65
RINGS OF MEDUSA		53	53	53
ROCK & ROLL #	41	65	65	65
ROLLER COASTER #	41	55	55	69
SAMURAI #	49			73
SECOND WORLD		73		
SHERMAN M4 TANK #		73	73	73
SHINOBI - MASTER NINJA	39	51	51	
SILENT SERVICE #	49	65	57	73
SIMCITY #	45	68	65	73
SPACE ACE (SUPER-PREIS)		79		
SPACE HARRIER 2		55	51	
SPACE QUEST 3 #		95	95	95
SPACE ROGUE (ELITE 2)	51	77	77	77
STAR COMMAND		77	73	89
STAR TREK 5 - FINAL FRONT. #		65	65	77
STARFLIGHT 1	41	65	73	
STARFLIGHT 2 #				65
STRIP POKER 2 COLLECT. #		32	32	32
STUNT CAR RACER #	41	65	65	65
SUPER CARS RACING		51	51	
SUPER PUFFYS SAGA #	41	73	73	73
SUPER WONDERBOY	39	65	51	
TENNIS CUP		73	73	73
TEST DRIVE 2 DUEL #	47	73		73
THE CHAMP BOXING	41	65		
THE COLONELS BEQUEST #				104
THE FINAL CHESSCARD	162			216
THE PUNISHER LUNDGREN	41	65	65	
THE THIRD COURIER #		65	65	68
THE UNTOUCHABLES	38	61	51	55
THEME PARK MYST.		73	73	73
TITAN #	39	65	51	65
TONGUE OF FAT MAN				69
TOOBIN #	36	53	49	65
TOWER OF BABEL		65	65	
TV SPORTS BASKETBALL		77	77	
ULTIMA 5	65	77	77	65
VENDETTA	41			
VERMEER #		73		73
W. GRETZKY ICEHOCKEY		59	59	65
WALL STREET WIZARD #		58	58	68
WALLSTREET	42	73	73	73
WAR OF LANCE		76	76	
WATERLOO #		68	68	68
WEIRD DREAMS #	41	65	65	65
WELLTRIS (TETRIS 2)				81
WEST PHASER + GUN #		96	96	96
WILD STREETS	39	65	65	65
WILHELM TELL CROSSBOW #	41	57	57	57
WINDWALKER #	51	77	81	77
WINGS OF FURY		51	51	51
WINNETOU #	49	65	65	65
WOLFPACK #				95
X-OUT	41	57	57	
XENOMORPH	41	68	68	73
XENON 2 - MEGABLAST		69	69	51
XENOPHOBE #	39	65	65	65
YUPPIS REVENGE #	42	73	73	73
ZAK MCKRACKEN #	57	73	73	73
ZOMBIE	41	73	73	73

Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle in dieser Anzeige unterbringen könnten: Fordern Sie die vollständige Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an: Ihre **nächste** FUNTASTIC-Liste kommt am **1. 5. 90** - und zwar absolut gratis!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen sehen, gibt's bei uns auch: Fast immer deutlich billiger - meistens auch noch schneller!

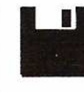
Bestelleingang = Versandtag. Garantiert! Soweit verfügbar. Preisänderungen und Teillieferungen immer vorbehalten. Wir liefern schnellstens per Post / per Nachnahme + DM 7.- und ins Ausland (-14%, + DM 15.-). Drucklegung dieser Anzeige: 23. Feb. 90 Vorherige Anzeigen und Preise werden dadurch ersetzt.

Die Auswahl komplett - Alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Alle Original-Games der Top-Marken, viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Sie können jederzeit bei uns bestellen: von Montag - Freitag durchgehend ab 10.00 bis 17.00 Uhr live, zu allen anderen Zeiten nimmt unsere Maschine alle Ihre Bestellungen an. Bitte sprechen Sie deutlich. Danke.







FAX

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstr. 44 (Kein Ladenverkauf)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 26 81 38





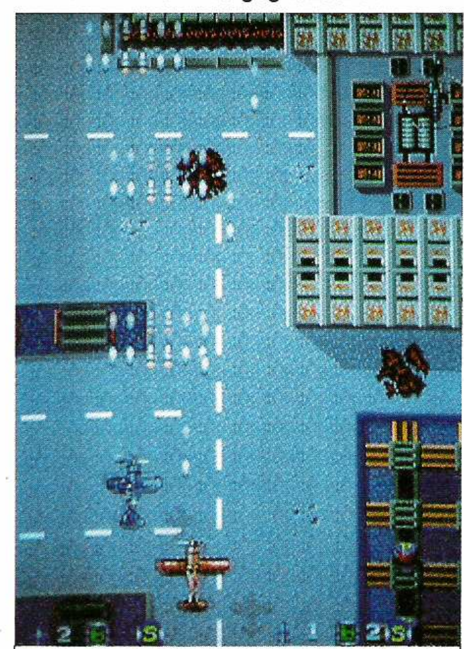
Neuheiten, ohne technische Meisterleistungen. Ein bis zwei Spieler steuern je ein Flugzeug und betrachten die acht Levels aus der Vogelperspektive. Abgeschossen werden müssen Panzer und andere Flugzeuge, bei denen zusätzlich noch die Gefahr des Rammens besteht. Das Flugzeug kann an manchen Stellen Symbole aufsammeln, die die eigenen Salven verbreitern, die Beweglichkeit verbessern, ein Dauerfeuer ermöglichen oder die Smart-Bombs auffüllen. Keine Frage, diese Features gab's schon tausendfach, was nicht heißen soll, daß man sie nicht wieder verwenden könnte. Was jedoch bei META FOX leider hinzukommt, ist der starre Spielablauf mit den immer gleichen Gegnern, die nur sehr gering ihre Angriffstaktiken variieren. Gleiches gilt für die Endgegner, die zum einen alle gleich aussehen, zum anderen nix anderes können, als blöde Streuschüsse loszulassen. Auch technisch ist META FOX lediglich Mittelmaß: Das Scrolling ist unsauber, die Sprites ruckeln beständig und ermüden die Augen, die Grafik wird von Level zu Level schlechter. Müde Hintergrundgrafiken und undefinierbare, unförmige



Action total bei AIR BUSTER von NAMCO

Riesenobjekte sind das einzige, was META FOX zu bieten hat. Einziger Lichtblick ist der Sound, der aus waschechtem japanischen Hard Rock besteht. Und bei den Endgegnern kommt sogar Gesang hinzu! Leider haben die Programmierer mit diesem ellenlangen Sample wohl den ganzen Speicher vollgeknallt, denn es gibt nur diesen einen Song! Und noch was: Sollten tatsächlich mal mehrere Objekte den Screen bevölkern, geht auch der Rechner ganz furchterregend in die Knie. Schade SETA, das war wohl nix!

In die höhen Lüfte geht es auch bei **AIR BUSTER**, einer Gemeinschaftsproduktion von **KANEKO** und **NAMCO**. Dieses Ballerspiel ist jedoch kaum mit META FOX zu vergleichen, denn was KANEKO/NAMCO bei AIR BUSTER geleistet haben, ist wirklich beeindruckend. Ein oder zwei Spieler (Zwei-Spieler-Modus möglich) steuern ihre kleinen Jets durch sechs Levels der absoluten Spitzenklasse. AIR BUSTER ist tatsächlich das pfiffigste Shoot-em-up seit langem, denn die Designer von KANEKO haben Überraschungen parat, die ich mir nie träumen ließ. Die gegnerischen Raum-



Mäßig: METAFOX von SETA.

schiffe oder was auch immer sind witzig gestylt und tauchen in unzähligen Ausführungen auf, wobei jede Formation ganz bestimmte Taktiken mit unterschiedlicher Gefährlichkeit besitzt. Beim Abschuß explodieren sie auch nicht, sondern schmieren brennend ab. Endlich mal ein neuer Effekt! Im übrigen ist die Grafik aller sechs Levels sehr gut und läßt die Arbeit der NAMCO-Grafiker erkennen, die immer diese Vorliebe für leicht knubbeliges High-Tech-Alien-Styling haben. Von KANEKO scheint jedoch die Idee gekommen zu sein, den Spieler mit Scrolling-Effekten kräftig zu verwirren. So gibt's im zweiten Level 'ne Art Achterbahnfahrt mit rasend schnellem Scrolling im besten *Scramble*-Stil. Heimtückische Verengungen, Verzweigungen und Zick-Zack-Kurven, angefüllt mit Gegnern und Bonus-



punkten, machen eine Riesengaudi! Die Härte ist jedoch das superschnelle Zweiwege-Scrolling beim Endgegner, das sich entsprechend den Bewegungen des Endgegners in alle Richtungen bewegt. Ähnliche Effekte gibt's noch bei einem wunderschönen Steigflug in die Wolken und einem schrägen Abstieg in Techno-Pop-Tiefen. Da wird Euch der Kopf schwirren! Eine andere Gemeinheit gibt's in Level vier und fünf, die vom Hersteller mit „out of gravity" betitelt wurden. Zurecht! Denn in diesen beiden Levels wird jede Steuerbewegung quasi endlos weitergeführt, das Schiff bewegt sich also andauernd! Ein netter Gag, der noch durch herumfliegenden Weltraumschrott verfeinert wird, denn das Manövrieren wird dann ganz schön schwierig!
Das Design von AIR BUSTER ist hervorragend und macht Laune. Jedes Level ist abwechslungsreich, die Grafik hervorragend, der Schwierigkeitsgrad angemessen hoch, der Sound in jedem Level ein Ohrenschmaus. Ein Powerschuß, der durch das längere Drücken der Feuertaste aufgeladen wird, sorgt im übrigen dafür, daß der Screen von kleineren Gegner und Schüssen gesäubert wird. Allerdings muß sich dieser Schuß auch wieder *entladen*, so daß Ihr Euch diese Option für knifflige Szenen aufsparen solltet – denn davon gibt's echt genug! AIR BUSTER ist ein echter Hammer für die Ballerfans und dürfte die Spielhallen im Sturm erobern!

Der heiße Fight in den kühlen Lüften scheint momentan wieder richtig in zu sein, denn auch **DATA EAST** bringt mit **VAPOR TRAIL** seine Variante des postmodernen Luftkampfes heraus. Die Story ist dabei so aus-



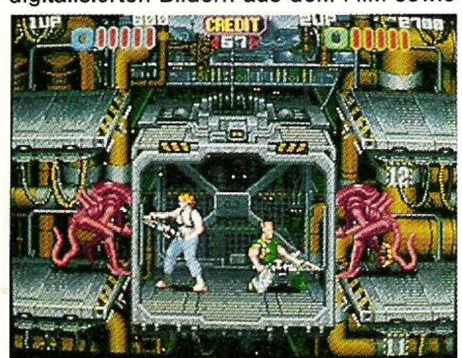
tauschbar wie immer: Böse Außerirdische haben New York erobert, zwei Spezial-Düsenjäger sollen die Stadt retten. Alles klar? Was dann folgt, ist der übliche Reaktionstest für flinke Finger. Die Features: Sechs vertikal scrollende Levels, ein bis zwei Spieler, drei wählbare Flugzeuge, Endgegner von imposanter Größe, drei Extrawaffen, eine Superwumme. Zwei der Extrawaffen, nämlich die Missiles und der „Defend"-Schuß, sind allerdings reine Loserwaffen. Empfehlenswert sind lediglich die Power- und Speed-up's. Die Superumme bringt's in jedem Fall, denn hier gibt's Dauerfeuer mit durchschlagender Power. Ansonsten bewegt sich VAPOR TRAIL ebenfalls auf dem schmalen Grat der Mittelmäßigkeit mit Tendenz in untere Regionen. Die Grafik ist teilweise recht gut, manchesmal aber auch arg durchwachsen. Der Sound geht aufgrund der guten Effekte (E-Gitarre, Hi-Hat) in Ordnung. Absolut mies ist jedoch der



Hier einer der gut gestylten Endgegner in ALIENS von KONAMI.

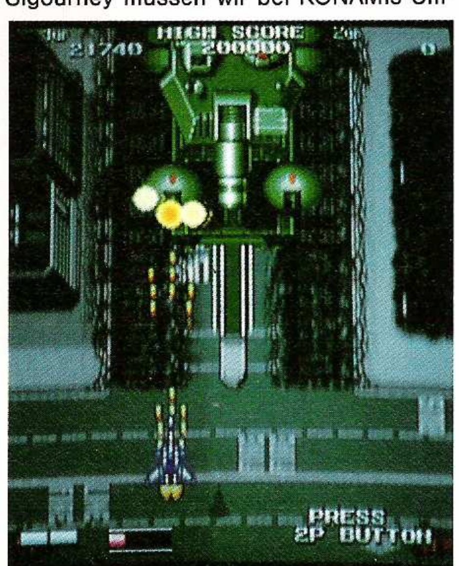
hammerharte Schwierigkeitsgrad, mit dem selbst Profis den Frust bekommen werden. Alle Feinde, ob fliegend, stehend oder fahrend, ballern äußerst schnell und viel. Teilweise ist die Hektik so groß, daß absolut gar keine Chance besteht, heil aus dem Schlamassel zu kommen. Wo bleibt da die Spielbarkeit? VAPOR TRAIL könnte ein stinknormales Ballerspiel sein, daß ein paar Märker lohnt, doch bei derart fiesen Feindormationen sollten großartige Investitionen in den ewig durstigen Münzschlitz vermieden werden.

Wesentlich lohnender ist da schon unser letztes Spiel in der heutigen Ausgabe (ein würdiger Abschluß sozusagen). Mit **ALIENS** wagt sich **KONAMI** zum erstenmal an die Versoftung eines Spielfilmes. Eigentlich sollte ALIENS schon in der ASM 3 getestet werden, doch hat sich die Auslieferung in unsere Breiten etwas verzögert. Das Warten hat sich jedoch gelohnt, denn ALIENS ist einfach exzellent gworden. Zur Einstimmung gibt's einen schicken Vorspann mit digitalisierten Bildern aus dem Film sowie



Gefährlich: Fahrstuhlszene bei ALIENS.

eine pompöse, hervorragende Titelmelodie, danach erscheint der Schriftzug mit dem leuchtenden „I". Auch während des Spiels hält sich KONAMI dicht an die Filmvorlage, denn die Aufgabe des/der Spieler ist es, das Aliennest auf der Kolonie Acheron auszuräuchern. Zu dieser Kolonie ist der Kontakt seit geraumer Zeit abgebrochen, so daß man sich entschließt, eine Truppe von Space Marines (haha...) loszuschicken – im Film angeführt von Ripley (Sigourney Weaver), der Space-Amazone. Auf die hübsche Sigourney müssen wir bei KONAMIs Um-



Gewohnte Ballerei bietet DATA EAST mit VAPOR TRAIL.

setzung leider verzichten (das Mädel albert ja auch gerade nit den Ghostbusters umher), doch dafür gibt's zwei coole Soldiers mit Kopfmicros und heißen Feuerwaffen. Die beiden haben nur ein Ziel: Sie müssen die schier unendliche Zahl der Aliens vermatschen und das Nest der Königin vernichten, die diese Viecher ohne Ende produziert. Im Film war das die reinste Schlacht, gruselig und matschig. Nicht anders das Spiel! Die Alien-Sprites sehen herrlich aus, sind recht groß geworden und wurden noch um einige ZombieVarianten erweitert. Diese Zombies sowie die diversen Endgegner der sechs Levels gab's im Film zwar nicht, doch das fällt wohl unter die „künstlerische Freiheit" des Herstellers. Macht ja auch nix, denn nunmehr können die beiden Helden mit ihren Wummen noch ein bißchen mehr zerbröseln. Vier verschiedene Waffen können in den Power-Boxen gefunden werden: Ein Raketenwerfer, eine 3-Wege-Wumme, ein Flammenwerfer und die normale Knarre, wobei fast alle Waffen löblicherweise über ein Dauerfeuer verfügen. Zusätzlich gibt's noch zwei Sorten von Bomben, die für Ordnung auf dem Screen sorgen, wenn's richtig abgeht. Die Bomben werden durch gleichzeitiges Drücken *beider* Feuerknöpfe aktiviert, während ansonsten mit den Feuerknöpfen liegend bzw. stehend geschossen wird. Die Levels scrollen dabei horizontal und vertikal durch. In die Tiefe wird bei einigen Endgegnern geballert oder bei der Fahrt mit einem Schlitten durch Verbindungsröhren der Kolonie. Gerade diese Sequenz ist KONAMI super gelungen und macht Fun. Überhaupt gebührt den Grafikern dieses Spiels ein Riesenlob, denn jedes Level bewahrt die düstere, gruselige Stimmung des Films mit



farbenfrohen bis ekligen Grafiken (auch die eingesponnen Opfer sind drin (die Szene mit dem Bauch und plopp...)). Ob es nun die schleimigen Alien-Eier sind, die Königin innerhalb eines Stahlgerippes oder das Gewitterleuchten an der Planetenoberfläche – man merkt an jeder Stelle des Spiels, daß die KONAMI-Leute den Film genau unter die Lupe genommen haben. Der Sound tut sein übriges, denn die verwendeten Instrumente und Effekte sowie die aufreizenden Kompositionen sind erste Sahne und fast schon Standard bei KONAMI-Spielen.

Den Spielablauf mag man dahingegen abgeschmackt finden, doch ALIENS ist schlicht und einfach ein faires (spielbares) Actionspiel mit vielen Höhepunkten. Um die Motivation zu halten, wurden einige Geschicklichkeitstests eingebaut, bei denen der Spieler Säureflecken ausweichen, an defekten Gasleitungen warten und einen Radarschirm genauestens beobachten muß, um weiterzukommen. Sogar die Szene, in der Ripley in einem Minenroboter gegen die Königin kämpft, wurde originalgetreu übernommen. Da ist es nur natürlich, daß dieses Monster wie im Film durch die Luftschleuse herausgeworfen werden muß. Wer also eine originalgetreue, spannende, technisch perfekte Umsetzung eines Kinohits sucht, liegt bei ALIENS genau richtig, denn KONAMI machte aus dem Filmhit einen Spielehit!

Wie denn, das reicht Euch alles immer noch nicht? Aber uns! Wer wissen will, was es demnächst noch so alles an Neuheiten in den Spielhallen geben wird, sollte halt die nächste ASM lesen. Bis dann!

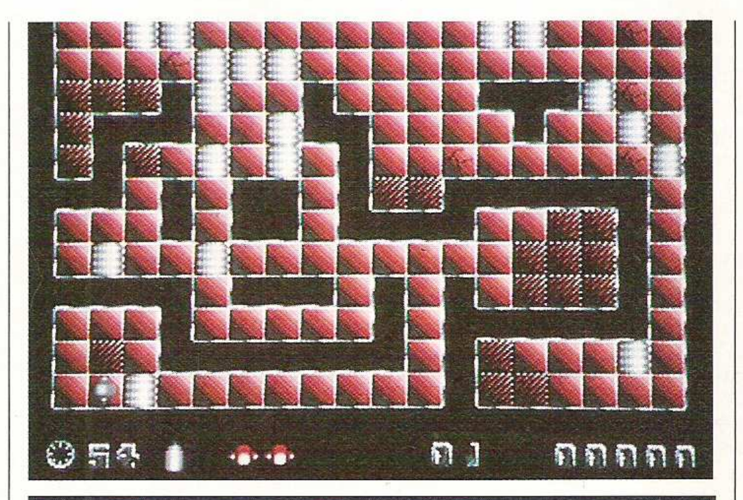
Microwelle

Hallo Leute! **Herzlich willkomen bei einer weiteren Folge der beliebten Reihe „Microwelle". In den Hauptrollen: Ein gestreßter ASM-Redakteur (ich!), die deutsche Bundespost und die Schar der unbekannten Helden (Programmierer), die den Kampf gegen die Profis aufnehmen, um selber welche zu werden. Ist das nicht toll? Ganz im Ernst: Wir freuen uns über jedes Programm, das Ihr an uns schickt, denn diese Rubrik ist ganz allein für EUCH!!! Ein ganz besonderes Lob geht heute an die Amiga-Programmierer, die uns endlich massig Stoff schicken – siehe unten. Weiter so, Deutschland!**

Programm: Charly, **System:** Amiga, **Autor:** Erwin Kloibhofer, Treiskirchen.

Der letzte Satz des Vorspanns ist nicht so ganz richtig, denn schließlich wollen wir niemanden ausgrenzen. Bestes Beispiel für Glasnost in der ASM ist unser heutiges Programm, denn der Autor **Erwin Kloibhofer** stammt aus Treiskirchen, und das liegt (bekanntlich?) in Österreich.

Die Handlung von **CHARLY** dürfte bekannt und somit keinesfalls neu sein – aber die Ausführung ist beispielhaft. Im Spiel geht's nämlich schlicht und ergreifend darum, verstreut herumliegende Fässer in ihre Stellplätze zu schieben. Der Witz an dieser uralten Idee: Durch die plattformmäßige Aufteilung des Spielfeldes mit Hindernissen und Begrenzungen bedarf es viel Überlegung, um die Tonnen nicht in Sackgassen zu schieben oder sich selbst den Weg zu verbauen. Denn: Geschoben werden können die Tonnen nur einzeln, und das Ziehen wird durch eine gefüllte „Gasflasche" auf einige Züge begrenzt. Wie gesagt, die Spielidee ist simpel und wurde schon öfters verwendet, doch die Kniffelei macht tierisch viel Spaß und fördert die Motivation über viele Levels hinweg. Angereichert wurde CHARLY (hab' übrigens keine Ahnung, was der Name soll...) noch mit ein paar Extras, die Euch das Spielerleben versüßen und erschweren können. Auf der positiven Seite stehen die Symbole für Nachfüllflaschen, Bonusleben, Bonuspunkte, Erhöhung des Zeitlimits und die Geschwindigkeitserhöhung der Spielfigur. Als fieses Hindernis gibt's dahingegen rissige Plattformsteinchen, die unter dem Helden zerbechen und diesen in die ewigen Abgründe schikken. Also, aufpassen und nicht so gierig auf die Boni schielen! Abgerundet wird die fröhliche Schieberei durch nett gestylte Grafiken, einen gut komponierten Sound und einige Serviceleistungen, die nun auch nicht jedes Programm bietet. Die Plattform sieht zwar aus, wie Plattformen eben aussehen, doch der Farbverlauf und einige nette Leuchteffekte an den Umrandungen machen schon was her. Der wirklich hörenswerte Sound, bestehend aus gut zusammengestellten Instrumenten und einer groovigen Melodie, kann sogar stufenlos leiser und lauter gestellt werden. Der beste Service ist jedoch zweifellos der Leveleditor, mit dem der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Alle Bestandteile des Spieles (Steinchen, Tonnen, Boni, etc.) können aus einem übersichtlichen Menü ausgewählt, mit der Maus gesetzt, die fertigen Levels ausprobiert und abgespeichert werden.
Was will man noch mehr? CHARLY mag zwar nicht der passende Name für dieses Spiel sein, doch das Spielprinzip kommt super rüber. Der Schwierigkeitsgrad der vordefinierten Levels ist zwar recht hoch, doch schließlich macht die Übung den Meister – vom Himmel ist ja angeblich noch keiner gefallen... *msu*



● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC VERLAG
ASM-REDAKTION
KENNWORT:
MICROWELLE
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE



3001

Spannendes Strategiespiel – wer wird die Macht in der Galaxis erringen?

- 1 Spieler
- Actionsequenzen
- Viele Strategiefeatures
- Äußerst spielstarke Computergegner
- Digitalisierte Grafiken
- vorgestellt in ASM 11/89

Für: AMIGA, Preis: 25,– DM Best.-Nr. A7189



TWILIGHTWORLD

Das deutsche Horroradventure – gefährliche Parallelwelten, düstere Ritter, Monster, Sümpfe usw.

- 50 tolle Illustrationen
- komplett deutsch
- komfortable Icon-Steuerung per Maus
- Ausführliche Beschreibungen
- vorgestellt in ASM 6+7/89

Für: ATARI ST (Farbe), Preis: 25,– DM Best.-Nr.: ST-0789

Bestellungen: Tronic-Verlag, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei NN + NN-Gebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter

◄ Roger Rabbit

Empire Strikes Back ▼

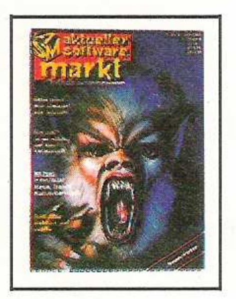
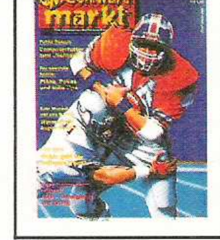
Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe Gelb

Nur
DM 15,–

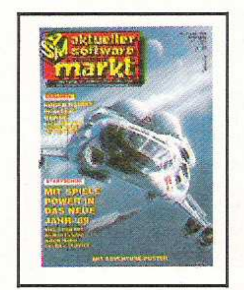
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

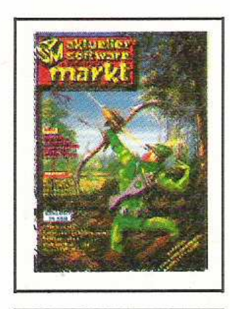
Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!




10/87 | 11/87 | 9/88 | 10/88 | 11/88 | 12/88

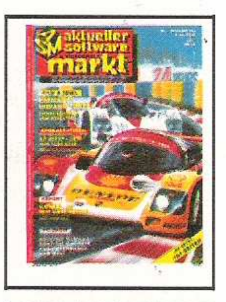


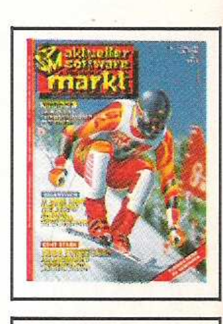





1/89 | 2/89 | 3/89 | 4/89 | 5/89 | 7/89

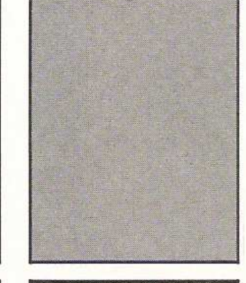
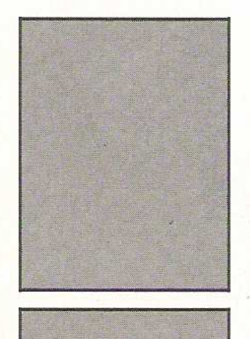
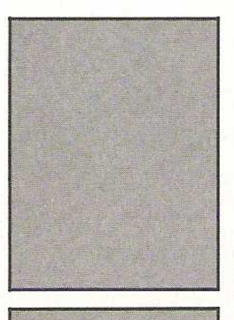
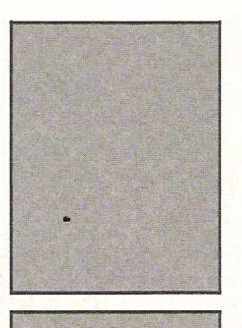
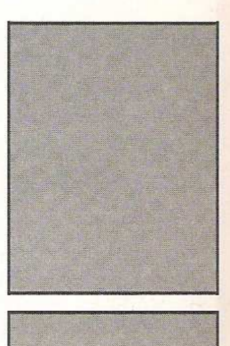




9/89 | 10/89 | 11/89 | 12/89 | 1/90 | 2/90



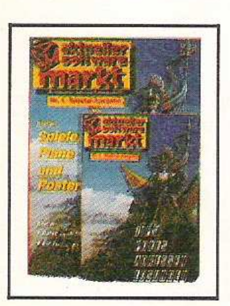






3/90

VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

SONDERHEFTE:




Nr.1 DM 9,80



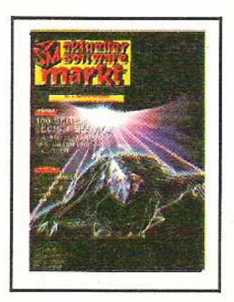
Nr.2 DM 7,50



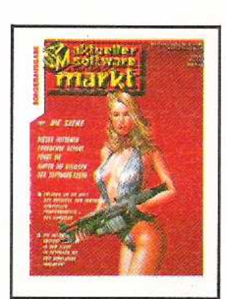
Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50



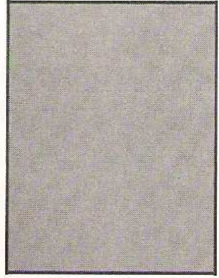
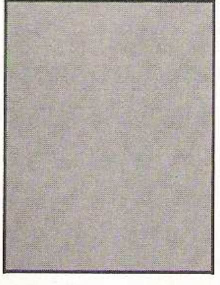
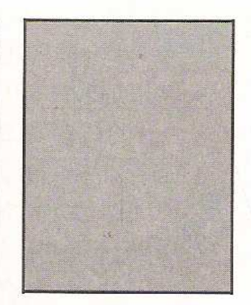
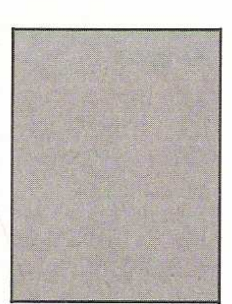
Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



Nr.7 DM 7,50

Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



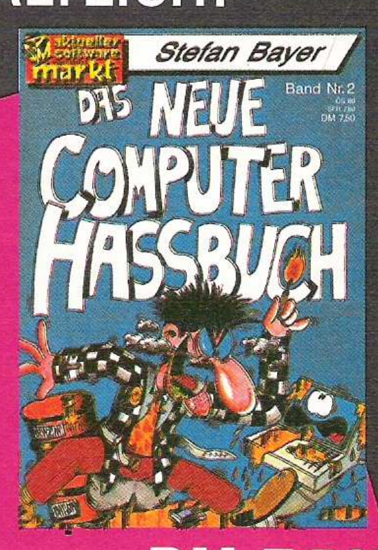
Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Stad 35, 3440 Eschwege



1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.4.1990 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

WOW!



Wir wissen nicht, was dieser junge Mann empfiehlt – wir empfehlen FREEDOM CONTROL! Für den optimalen Spielspaß!

Das ist die Krönung, der Gipfel, der Hammer – das ist revolutionär! Endlich Schluß mit Kabelsalat; endlich freies, ungestörtes Spielen. Mit der FREEDOM CONTROL, der Joystick-Fernbedienung, fallen alle Grenzen. Anschließen und wohlfühlen – so schön kann das Leben sein! Die FREEDOM CONTROL – klein, handlich, drahtlos, für ein oder zwei Spieler, Autofeuerfunktion inbegriffen! Anschließbar an Atari, ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX. Und: Die FREEDOM CONTROL paßt zu jedem Joystick.

SEID IHR SCHARF AUF DAS DING?

Kein Problem!
Die FREEDOM CONTROL kommt auch zu Euch nach Hause, wenn Ihr einen neuen ASM-Abonnenten werbt und müde 25 Mark zuzahlt. Das ist doch ein Angebot, oder? Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:

TRONIC-Verlag,
ABO-Service.
Postfach 870,
3440 Eschwege

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Die Joystick-Fernbedienung bei nur 25,– DM Zuzahlung

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 79,50 DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Die gesammelten Werke – ASM 4/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
30 Games on CD	02/90	100	Action
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
* Austerlitz	03/90	70	Strategie
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
* Battle Squadron	01/90	18	Action
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
* Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
* Blue Lightning (Lynx)	03/90	94	Action
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Borodino	02/90	79	Strategie
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
* Budokan	01/90	56	Sport
Bull Fight (PC Engine)	03/90	76	Sport
* California Games (Lynx)	03/90	93	Sport
Cartooners	03/90	156	Blickpunkt
Change	02/90	157	Microw.
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
* Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chicago 90	02/90	32	Action
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Cobra Force	03/90	47	Action
Crazyshot	02/90	34	Action
Creature	03/90	90	Blickpunkt
Darius +	01/90	39	Action
Dark Century	03/90	98	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Deathtrack	03/90	122	Action
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
* Die Hard	03/90	6	Action
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Double Dragon II	03/90	33	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragon's Breath	03/90	106	Adventure
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
* Electrocop (Lynx)	03/90	95	Action
* European Space Simulator	02/90	76	Strategie
F1 Triple Battle (PC Engine)	03/90	78	Sport
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Flip it	01/90	88	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
Fred	03/90	50	Action
* Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Sports	02/90	32	Action
* Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Galaxy Force	01/90	43	Action
Gates of Zendocon (Lynx)	03/90	95	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Golden Axe (Sega Mega)	03/90	77	Action
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Gridiron	01/90	86	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harley Davidson	03/90	40	Action
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
Heavy Unit (PC Engine)	03/90	78	Action
* Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
Imperium	03/90	82	Blickpunkt
* Indianapolis 500	02/90	48	Sport
* Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
* Interphase	01/90	14	Action
Iron Lord	01/90	96	Strategie
* It came from the Desert	02/90	6	Action
John Elway's Quarterback	03/90	73	Sport
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
Knight Rider (PC Engine)	03/90	83	Action
Knightforce	01/90	8	Action
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
* Kuyaku (Sega Master)	03/90	74	Action
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Legend	02/90	86	Strategie
* Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Leisure Suit Larry III	03/90	114	Kopfnuß
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
Lords of Chaos	03/90	112	Adventure
MacAdam Bumper	03/90	134	Oldie
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Magic Lines	03/90	67	Strategie
Magnum 4	03/90	28	Action
Maze Mania	02/90	15	Action
Mech Warrior	03/90	68	Action
* Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
Midwinter	03/90	36	Blickpunkt
MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Mindbender	02/90	10	Action
Minos	03/90	69	Strategie
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Moving Target	03/90	12	Action
Myth	02/90	28	Action
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
Ninja Warriors	02/90	29	Action
NO	03/90	108	Adventure
Nordic Power Cartridge	03/90	38	Anwender
* North Sea Inferno	03/90	8	Action
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oktalyzer	03/90	105	Blickpunkt
Oliver & Co.	02/90	15	Action
* Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
P 47	03/90	10	Action
Panzer Battles	03/90	72	Strategie
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
* Pictionary	01/90	84	Strategie
Pinball Magic	02/90	38	Action
Pipe Mania	03/90	85	Blickpunkt
Pithecanthropus Computerurus (PC Engine)	03/90	75	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Postman Pat	03/90	28	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
* Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
* Rainbow Islands	03/90	16	Action
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Ritter	01/90	86	Strategie
* Robo Kid (PC Engine)	03/90	79	Action
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
* Shark	03/90	40	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Sideshow	01/90	38	Action
Skidoo	01/90	16	Action
Snare	02/90	29	Action
Space Ace	02/90	8	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Spooked	03/90	48	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
* Star Flight	02/90	152	Strategie
* Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblaze	01/90	44	Action
* Startrek V	01/90	30	Action
Street Cred Boxing	03/90	48	Action
Street Rod	03/90	34	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Stryx	03/90	14	Action
* Super Cars	03/90	18	Action
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Switchblade	01/90	39	Action
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tanium	03/90	47	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Terror Liner	03/90	157	Microw.
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
TFMX	03/90	105	Blickpunkt
* The Colonel's Bequest	03/90	109	Adventure
* The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microw.
* The Super Shinobi (Sega Mega)	03/90	80	Action
The Third Courier	01/90	107	Adventure
Thunderchopper	02/90	73	Action
Time	01/90	108	Adventure
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
* Toobin'	01/90	42	Action
Tower of Babel	03/90	66	Strategie
* Treasure Island Dizzy	03/90	30	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
Tusker	01/90	32	Action
* Twin World	02/90	30	Action
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
* USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
Vette!	01/90	50	Sport
Volfied (PC Engine)	03/90	76	Action
Waterloo	02/90	82	Strategie
Westphaser	02/90	37	Action
Wild Streets	03/90	15	Action
Windwalker	03/90	110	Adventure
* Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
* X-Out	01/90	6	Action
Xenomorph	02/90	117	Blickpunkt

Die Gewinner aus ASM 2/90

Tschingderassabumm – hier sind sie wieder, die Beneidenswerten, die bei den ASM-Wettbewerben abgesahnt haben. Fangen wir gleich mit **Electronic Arts** an, die ein Wochenende in London für zwei Personen springen lassen. Das große Los fiel auf Joachim Philipp aus Bonn, der schon mal seine sieben Sachen packen kann und sich um einen Reisepartner kümmern sollte. Übrigens, Joachim: Den Termin für den Trip teilen wir Dir noch mit.
Auch diesmal wurde wieder fleißig nach dem **„ASM-Schnippelchen"** Ausschau gehalten. Gesucht gefunden und ausgeschnippelt hat es u.a. Ralph Ernst aus Esslingen, der sich schon auf seinen niegelnagelneuen CD-Player freuen darf.
Den Gewinnern ein dreifach schallendes Hipp-Hipp-Hurra. Bis zum nächstenmal

Eure ASM-Redaktion

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast), Sandra Alter (sar), Hans-Joachim Amann (hja)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

ISSN 0933-1867

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 78 00.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Fornax 2000, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 01.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	136	INTERNATIONAL SOFTWARE	85
ARIOLASOFT	10/11	JOYSOFT	45
ASTRO VERSAND	147	KAROSOFT	71
ATARI	33	KLINGER VERSAND	138
BACHLER	81	MICROPROSE	65,105
BOMICO	2,15,37,163/164	PBM-STUDIO	146
BLUEBYTE	59	PETER STEVENS	27
COMPUTER-MARKT	139	PEKSOFT	141
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	149	POWERSOFT	142
CRYSTAL SOFT	145	PRIVATE KLEINANZEIGEN	135-147
CSJ COMPUTERSOFT GMBH	144	RÄTZ	143
CWM	139	RUSHWARE	39,53,73,91,97,121
DATATEAM	144	SCHUSTER	13
DIGITAL MARKETING	101	SOFTEXPRESS	109
DR. FALTZ & PARTNER	31	SOFTPOWER	147
DYNATEX	79	SOFTWAREHOUSE SCHWARZ	140
FLASHPOINT	137	THEO KRANZ VERSAND	140
FUNTASTIC	153	TRONIC VERLAG	61/157/158/159/160
GEWERBLICHE KLEINANZEIGEN	148	T.S.DATENSYSTEME	16/17
GDG	138	WIAL	49
IDG COMMUNICATIONS	29	WORLD OF WONDERS	143

Die nächste ASM (5/90) erscheint am 30. 4. 1990!

(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) Brötzmann/Schäfer GbR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.

(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.

(55) Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.

(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.

(57) International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.

(58) RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184

(59) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 68 04 60.

(60) CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.

(61) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.

(62) Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.

(63) CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 54 44.

(64) Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.

(65) Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.

(66) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.

(67) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.

(68) ECS, ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEMS, Boschetzrieder Str. 28, 8000 München, Tel. (0 89) 7 23 10 25.

(69) MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56.43.

(70) Peksoft OHG, Mittelstraße 44, 8000 München 5, Tel. (0 89) 2 60 93 80.

(71) MicroProse, Wiesbadener Straße 89, 6503 Mainz-Kastel, Tel. (0 61 34) 2 45 16.



Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

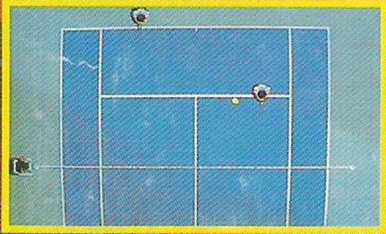

DAS IST DAS GAME
DER 90ER – KLAX!
STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN
Ein enfaches Konzept und ein leicht zu beherrschendes Spiel machen es zu einer "KLAX" – Sache! Einfach nur die bunten Mauersteinchen mit dem Paddle aufsammeln und diese auf verschiedene Haufen werfen, um gleichfarbige Reihen zu bilden; entweder deren drei senkrecht oder diagonal. Hört sich einfach an, was? Iss' es auch! Die härteste Aufgabe bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel loszueisen.
KLAX™
Der letzte Schrei aus Kalifornien!
99 Levels an irrem Spaß!
Entstammt der meist "bespielten" Spielhallenfassung!
Macht süchtig und ist eine echte Herausforderung!
Viele KLAXe ergeben bombastische Punktzahlen.
Fordert Eure Freunde auf, bei der KLAX-Sache gegen Euch anzutreten!
KLAX
KLAX
TENGEN
DOMARK
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™ Tengen Inc.
Veröffentlich von Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
Atari ST Bildschirm Fotos
BOMICO

tie break

... Graf Bäcker spielt's sogar zum Frühstück!

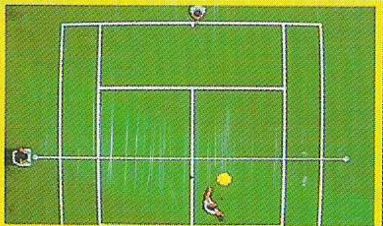


Drei verschiedene Spielmodi


Auswählbarer Platzuntergrund



Schlägerauswahl nach Bespannungsstärke


Alle Tennis-Techniken

4 Player with 4 Joysticks (optional)

AMIGA

PC

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/77 80 25

ATARI ST

C 64

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97